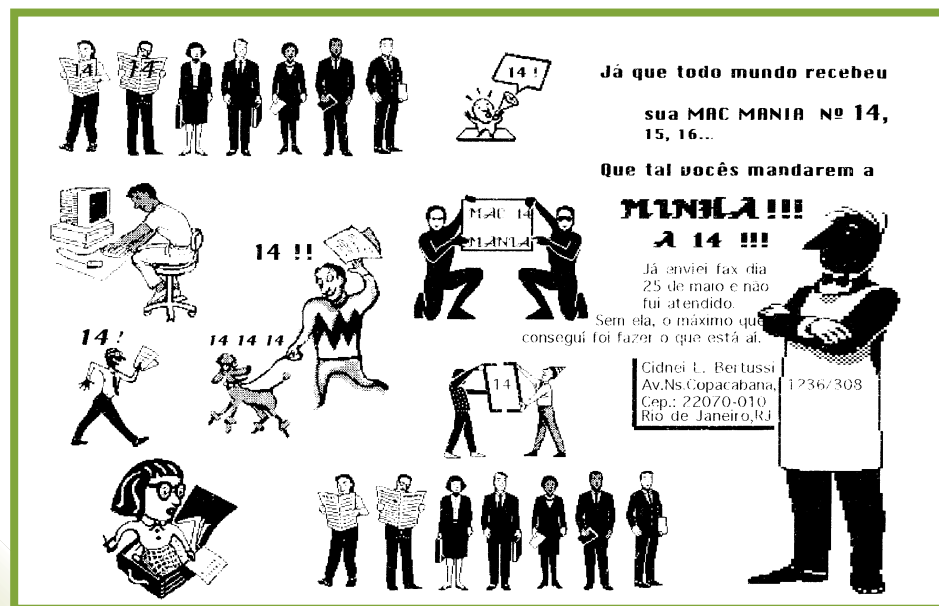
R$ 3,00 ANO 2 Nº 18 AGOSTO 1995
BOOKMAKERS
MAC MANIA
A PRIMEIRA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL
RESENHAS
• Nisus Writer
• Graffiti
• Blood Bath
• People 20 Years
APPLE NO BRASIL
• Fotos da nova sede
• Boatos da Fenasoft
REVISTAS DIGITAIS
IRÃO AS PUBLICAÇÕES ELETRÔNICAS ACABAR COM O PAPEL?

SERVIR BEM PARA SERVIR SEMPRE

Como adepto antigo da plataforma Mac e leitor desta, que é a única representante dos macmaníacos no Brasil, gostaria de fazer algumas considerações sobre a participação da Apple na FENASOFT. Apesar do bom tamanho, o estande da Apple careceu de bons atendentes. Fazendo jus a fama de afetados que os macmaníacos possuem com os usuários de outras plataformas, fomos muito mal atendidos por um vendedor que, por sinal veio de Belo Horizonte para a feira. Irônico e arrogante, deu informações como se estivesse fazendo um favor e suspirou aliviado quando saimos do estante para sermos muito bem atendidos nos estantes da IBM, AT&T, Itautec, Unysis e muitos outros. No que pese o fato de ser uma estréia da Apple no Brasil, poderia haver maior cuidado na seleção de vendedores e atendentes. Ficamos com uma dúvida que ele não soube (ou não quis) responder: a Apple vai suprir o mercado de títulos de multimídia no Brasil ou teremos que continuar pedindo para os amigos trazerem dos Estados Unidos?
Outra crítica, desta vez a vocês: fomos muito mal atendidos também no estande da MacMania, onde os atendentes estavam mais preocupados em tomar sorvete e discutir o revezamento para tomar café do que atender os possíveis futuros assinantes. Persistimos e fizemos a assinatura, porque gostamos muito da revista (que aliás, por ser feita com Macintosh, poderia ter um visual mais "clean" e organizado). Faltou um toque de profissionalismo.
No mais, parabéns pelo excelente trabalho que vocês estão fazendo.

Daniel Bruin
São Paulo - SP

A Apple está conversando com distribuidores de software brasileiros, como a CI-Compucenter e a Brasoft, e, ao que tudo indica, eles deverão começar a trazer programas para Mac. Leia tudo na seção TidBits. Se você acha o Mac clean e organizado, deveria ver meu Desktop.

Carta Fax

Já que todo mundo recebeu sua MAC MANIA Nº 14, 15, 16...

Que tal vocês mandarem a MINHA!!! A 14 !!!

Já enviei fax dia 25 de maio e não fui atendido.
Sem ela, o máximo que consegui foi fazer o que está aí.

Cidnei L. Bertussi
Av.Ns.Copacabana, 1236/308
Cep.: 22070-010
Rio de Janeiro,RJ

Resposta Fax

GET INFO

Editor de Texto: *Heinar Maracy*

Editor de Arte: *Tony de Marco*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Fernando Perfeito Tel: (011) 285-1804, Tel/Fax: (011) 284-6597*

Gerência de Assinaturas: *Adriana Araujo Tel/Fax: (011) 284-6597*

Fotógrafos: *Hans Georg, João Quaresma, Marcos Muzi, Ricardo Teles*

Capa: *Tom Bojarczuk*
Photoshop 3.01

Correspondentes: *Rosa Freitag e Suely Dadalti Fragoso (Inglaterra), Teresa Nunes (Alemanha), Vitor Paolozzi (USA)*

Colaboradores: *Carlos Félix Ximenes, Daniel Pré, Fabio Granja, José Carlos Rosinski, Luiz Gustavo Pauli, Magda Barkó, Mario Amaya Vazquez, Mário Fuchs, Osvaldo Pavanelli, Rodrigo Medeiros, Silvia Richner, William Mariotto*

Conselho Editorial do Macintóshico: *Alexandre Boëchat, David Drew Zingg, Heinar Maracy, Jean Boëchat, Marcos Smirkoff, MZK, Exu Tranca Rede, Tony de Marco*

Hardware: *Apple CD-ROM 300e, Apple Personal LaserWriter, Power Mac 7100, Power Mac 6100, Quadra 605, Quadra 630, ScanMaker II, SyQuest 200 Mb, US Robotics 14400*

Software: *BancoFácil 1.2, Nisus Writer 4.0, FileMaker Pro 2.0, Fontographer 4.1, FreeHand 5.0, MicroPhone II 4.0, Excel 4.0 Photoshop 3.0, QuarkXPress 3.31*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Minden*

Distribuição: *BH Distribuidora*

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda, Rua do Paraíso, 706 – Aclimação – CEP 04103-001 São Paulo – SP – Tel/Fax: (011) 284-6597
Internet: macmania@caps.com.br
Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

QUADRILHA MACINTOSH

Arquitetos amigos meus tiveram escritório invadido. Não é novidade.... Mas parece que está havendo uma sequência de roubos em escritórios com objetivo único de levar computadores! É o terceiro caso que fico sabendo . Nada mais foi levado além de dois PowerMacs!

Apelo:

• Se por acaso alguém cruzar algum equipamento muito barato, desconfiem da maracutaia - tá parecendo coisa de gang especializada.

• Se participarem de outras BBS, por favor notifiquem os seguintes equipamentos:

PowerMac 8100/80 - nº XB4142NV1HO
PowerMac 8100/100 - nº XB51208H424

Kate Kuwabara
São Paulo - SP

O Plantão da MACMANIA informa. Fica registrado aqui o Boletim de Ocorrência.

CABOS E CONEXÕES

Escrevo para sua revista pois a qualidade da MACMANIA é excelente! Tomei contato com sua revista no número 14, quando a mesma apareceu na livraria Siciliano no shopping center de Florianópolis (100Km de minha cidade, onde vou todos os fins-de-semana, pois minha namorada reside lá). Comprei o número 15 e agora aguardo o próximo. Em breve farei assinatura da MACMANIA e comprarei os números anteriores.

Os usuários de Mac e Amiga aqui de minha cidade e de Florianopolis, estão fazendo uma camiseta que tem o rosto do Bill Gates com uma mira sobreposta ao rosto e a seguinte inscrição abaixo: KILL GATES!!!

Estou escrevendo à mão pois minha Citizen 6X-230 (ARGH!) não pode ser conectada ao meu Mac devido à diferença de cabo.

Pretendo comprar uma Stylus Color, mas mesmo assim preciso obter o estranho cabo. Onde posso obtê-lo? Gostaria que publicasse meu endereço para troca de experiência com outros usuários de Mac de todo o Brasil.

Eduardo Loos
Cx Postal 78 CEP 88350-000 Brusque-SC

Tente encomendar o cabo que você precisa com a própria Epson (011-813-3044) ou com a ECC (011-884-7799). Mande duas camisetas.

Para colaborar com a *MACMANIA*, basta escrever para: Rua do Paraíso, 706 Aclimação CEP 04103-001 São Paulo (SP) ou acessar os BBSs ArtNet (021) 553-3748, MacBBS (011) 813-5053/5059/5672, Rio-V (021) 235-2906 ou Super-BBS (011) 851-2609.

Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações na pasta da *MACMANIA nestes BBSs ou mande um e-Mail para:* macmania@caps.com.br

COMEÇOU O JOGO!

Presença da Apple na Fenasoft marca o início da campanha no Brasil

Muito verde para oxigenar o cérebro

Essa escadaria é simplesmente um luxo

Fotos: João Quaresma

Uma clarabóia piramidal ilumina o hall de entrada

Em junho, a MACMANIA já sabia onde seria a sede da Apple. Agora, em primeira mão, a maçã por dentro.

Todas as salas têm vista para o Parque do Ibirapuera

A Apple veio, viu e venceu. A Fenasoft foi um sucesso de público e crítica e provou ser um bom investimento. A Apple investiu US$ 1,5 milhão e faturou 7,5 milhões na feira, com a venda de computadores, softwares e periféricos. Esse número poderia ter sido maior ainda se houvesse computadores para pronta-entrega. Os quinhentos Performa 630 trazidos para a Fenasoft já haviam se esgotado antes que a feira fosse aberta ao público, na terça. Mais de mil e quinhentas máquinas foram vendidas com a promessa de entrega entre vinte e trinta dias.

O mais importante foi a presença física da Apple, conversando com distribuidores de software e periféricos, mostrando que está investindo no país e que o mercado Macintosh está virando realidade. Só com as vendas da Fenasoft já existem mais de mil usuários ávidos por comprar softwares e periféricos para seus Macs recém-adquiridos.

O mercado começa a se agitar. A Apple vai investir US$ 15 milhões no Brasil até o final do ano. É uma grana considerável, principalmente se considerarmos que a empresa estará de casa arrumada somente em novembro. A perspectiva de um investimento ainda maior em 1996 umedeceu as papilas gustativas de muitos empresários. Resultado: boato foi o que não faltou na Fenasoft. Veja abaixo uma amostra:

• Fábrica da Apple no Brasil! Dois executivos da empresa afirmaram que a Apple irá começar a montar Macs no país no início de 1996, em cooperação com uma empresa nacional.

• A Brasoft afirmou que irá trazer a versão Mac de todos os produtos que distribui no Brasil para o mercado de PC. Entre eles estão CD-ROMs de empresas como Voyager, LucasArts, Maxis e SoftKey. A Brasoft irá também lançar uma versão híbrida (Mac/PC) do programa educativo Lost & Found, traduzido para o português.

• A MacZone, uma das maiores revendas de softwares e periféricos para Mac dos EUA, está à caça de uma empresa que se interesse em ser sua franqueada no Brasil.

• A Adobe Systems poderá montar um escritório brasileiro até o final do ano.

• Uma grande, a maior distribuidora de produtos Apple no Canadá, está em negociações avançadas com a Apple para fechar um acordo de distribuição no Brasil. A decisão sobre se ela irá ou não atuar no mercado Macintosh deve sair ainda em agosto.

• Revendas Apple de outros países da América do Sul começam a mostrar interesse pelo promissor e mal abastecido mercado brasileiro, animadas pela chegada da Apple e pelas vantagens tarifárias do Mercosul.

NEGROPONTE E O FIM DA APPLE

Papa da multimídia torce para a empresa ser vendida logo

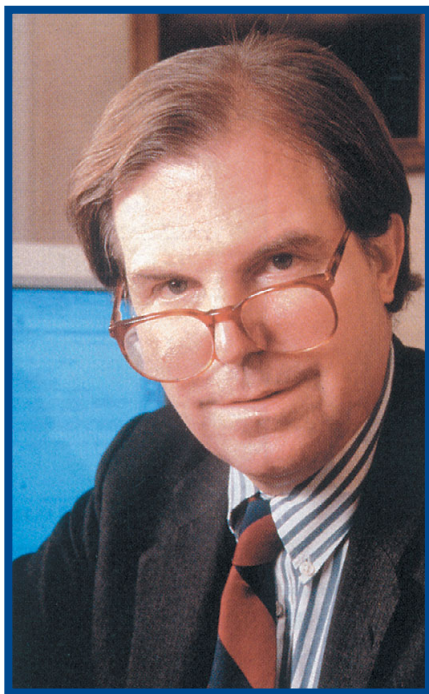



Foto clássica, e única, do homem com seu Mac

No começo de agosto, Nicholas Negroponte, professor do MIT (Massachussets Institute of Technology) e colunista da revista Wired, esteve no Brasil para divulgar o lançamento de seu livro Vida Digital (Companhia das Letras). A MACMANIA bateu um papo com Negroponte, que se revelou um macmaníaco de carteirinha e demonstrou preocupação quanto ao futuro de sua plataforma favorita.

MACMANIA - Em sua opinião como usuário de Macintosh, qual será o futuro da Apple?

NEGROPONTE - Conheci Steve Jobs quando ele ainda trabalhava em sua garagem. Ele foi o cara que me deu US$ 500 milhões para montar o Media Lab do MIT, em uma época em que ele não tinha todo esse dinheiro. Conheci profundamente John Sculley, que considero um milagre que ocorreu na história da Apple. Atualmente tenho quinze Macs entre minha casa e os lugares onde trabalho. Não uso o MS-DOS, não uso Windows, certamente eu sou uma das pessoas mais pró-Apple que você pode encontrar. Mas não me sinto confortável. Estou preocupado com o futuro da Apple. A administração Spindler não gosta de assumir riscos. A Apple sempre foi uma empresa capaz de correr riscos. Meu palpite é que ela deverá ser adquirida por outra empresa nos próximos meses.

MACMANIA - Que empresa?

Negroponte – A Oracle ou a Motorola. Ambas seriam boas alternativas.

MACMANIA - Qual deverá ser o impacto do Windows 95 sobre o mercado Macintosh?

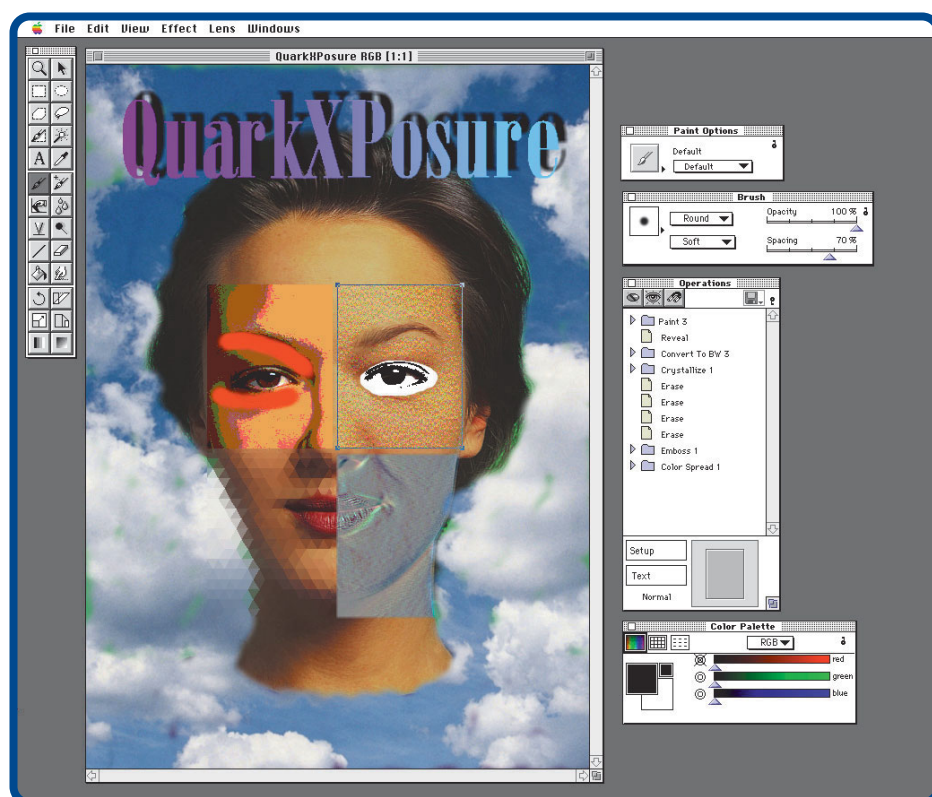
NEGROPONTE - Não acredito no fim do Macintosh. O mercado está farto da dominação da Microsoft e Intel. O impacto do Windows 95 não deverá ser tão grande quanto as pessoas pensam. As pessoas terão que fazer upgrade de hardware para tirar proveito dele.

MACMANIA - Como você acha que estará a Internet daqui a dez anos?

NEGROPONTE - Não acredito que a Internet vá mudar. Daqui a dez anos ela deverá ter a mesma estrutura que tem hoje, apenas com um maior número de pessoas acessando, uma largura de banda maior, mas em termos gerais, terá a mesma estrutura.

O PHOTOSHOP DA QUARK CONTRA-ATACA

QuarkXPosure é o programa de edição de imagem desenvolvido pela Quark em conjunto com a japonesa JVC. Segundo a empresa, ele faz tudo o que o Photoshop faz com uma vantagem: você pode mudar de idéia no meio do caminho. Todas as operações são gravadas na palette Operations e podem ser desfeitas a qualquer momento e em qualquer ordem. A palette usa a mesma metáfora do Desktop, mostrando todas as alterações feitas em uma imagem como se fossem documentos e agrupando operações comuns em pastas. Ao invés de filtros, o QuarkXPosure traz lentes. Uma lente não é nada mais que uma seleção de área, onde podem ser aplicados diversos efeitos como *posterize*, *blur* ou mesmo pinceladas. Você pode salvar esta lente e depois aplicá-la sobre outra imagem. Outra novidade trazida pelo programa é a possibilidade de editar o texto que foi aplicado sobre a imagem, como em um editor de texto. O programa permite também aplicar efeitos com ferramentas como o pincel e a borracha, editar imagens em baixa resolução, para depois aplicar os efeitos na imagem de alta resolução.

Quark, Inc.: (001-303) 894-8888
ArtCad: (011) 279-3988

Essas pastinhas são a coisa mais bem sacada e o pessoal da Adobe vai ter que correr atrás do prejuízo

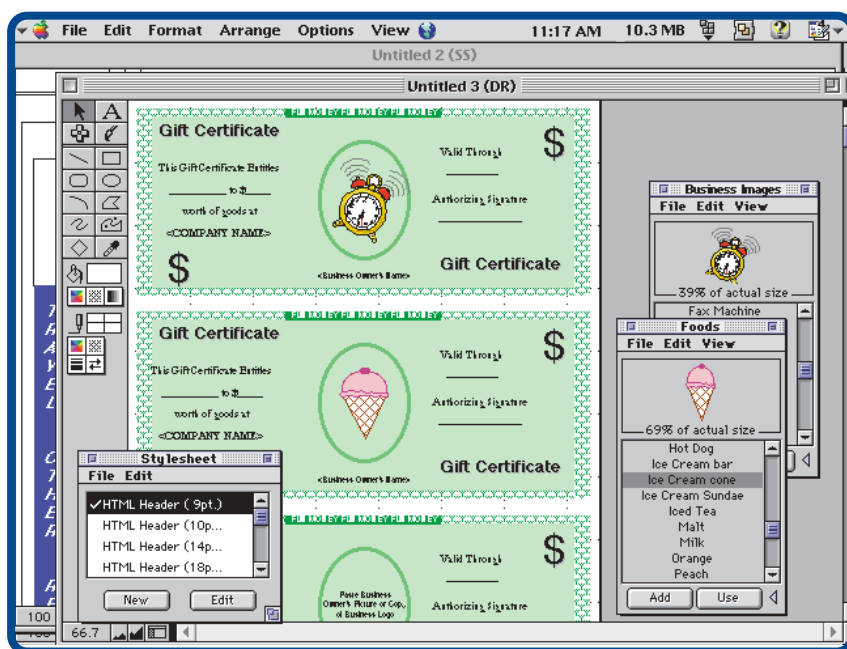
CLARIS CHEGA AO BRASIL

A Claris está chegando ao Brasil trazendo três softwares localizados para o português: uma agenda de contatos e compromissos, o Organizer; um banco de dados, o FileMaker Pro; e seu carro-chefe, o pacote integrado ClarisWorks, que já vendeu mais de 4 milhões de cópias em todo o mundo.

Nascida em 1987, como a divisão de software da Apple Computer, a Claris hoje é a maior fornecedora de softwares para Macintosh. Há alguns anos ela vem ganhando espaço entre usuários de PC, graças à facilidade de uso e baixo preço de seus softwares. Os programas da Claris são direcionados principalmente para o usuário doméstico e pequenas empresas.

A empresa deverá realizar em breve um seminário de evangelização no Brasil, para tentar convencer consultores e desenvolvedores de sistemas a largarem seus Clippers e FoxPros e aderirem ao FileMaker Pro, que deverá ter sua versão relacional lançada até o final do ano.

A Claris assinou um contrato de distribuição no Brasil com a PARS (Produtos de Processamento de Dados) do Rio de Janeiro. Além dos três programas para Mac que vai localizar para o português, a Claris pretende traduzir também a versão Windows do FileMaker Pro 2.1 até o final do ano.

PARS: Tel. (021) 552-9442

O ClarisWorks 4.0 tem bibliotecas de ilustrações e abre arquivos em HTML

NOVA EPSON STYLUS

Uma boa novidade para quem se entusiasmou com a qualidade da impressora Epson Stylus (ver MACMANIA # 15). A Epson está lançando a segunda geração de sua linha de impressoras jato-de-tinta coloridas. O principal avanço é a possibilidade de imprimir em 720 dpi em papel comum. A linha anterior exigia o uso de papel especial.

São dois modelos: a Stylus Pro (R$ 1.450), que aceita papel até o tamanho A4 e a Stylus Pro XL (R$ 2.900), que imprime em tamanho tablóide. Ambas utilizam a tecnologia piezoelétrica da Epson que proporciona imagens de grande nitidez. Ambas têm upgrade opcional para PostScript Nível 2, através de software.

Epson: (011) 536-0300

Chega de mandar aqueles prints preto-e-branco para os seus clientes

PONHA VÍDEO NO SEU MAC

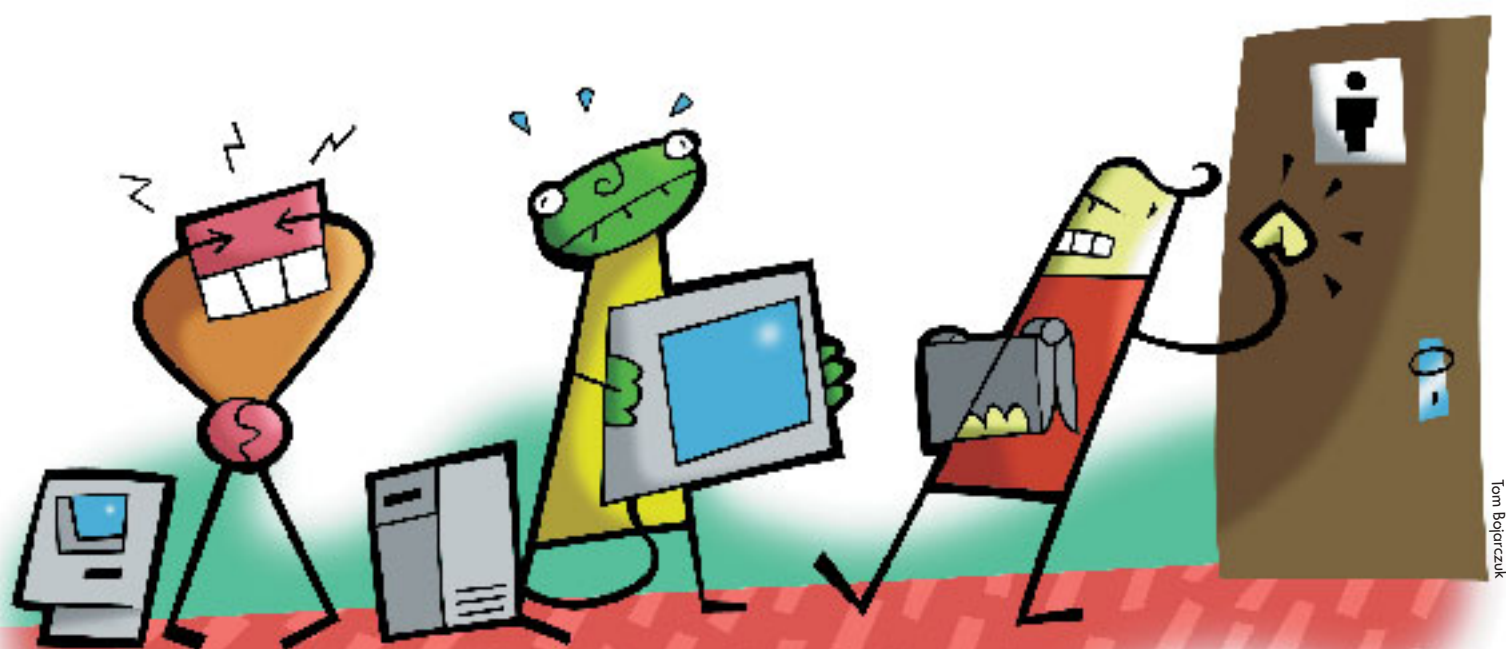
Agora você não tem mais desculpa para não ter uma câmera de vídeo ligada ao seu Mac: a QuickCam, a câmera-bolinha da Conectix (ver MACMANIA #16) já está sendo vendida no Brasil. Quem está vendendo é a DellaCenter, empresa de Bauru que está representando a Conectix no Brasil. O preço da câmera é R$ 170.

Para quem precisa de um input de vídeo mais profissional que o da QuickCam, há uma outra opção: a FlexCam, da VideoLabs, distribuída no Brasil pela Estado da Arte. A câmera FlexCam, ideal para multimídia e videoconferência, é composta por uma haste flexível de 45cm fixada em um suporte de mesa, uma câmera CCD colorida e uma lente capaz de focalizar objetos de uma polegada de distância ao infinito. A Estado da Arte está vendendo quatro modelos da FlexCam, compatíveis com PC e Macintosh. A versão mais simples da FlexCam está sendo vendida por R$ 1.137. A FlexCam Pro, com interface para conexão em Super VHS, sai por R$ 1.297.

Parece o alien de "Guerra dos Mundos"

DellaCenter: (0142) 23-0909

Estado da Arte: (011) 285-1185

Revistas

por ALEXANDRE BOËCHAT*

Virtuais

Final de milênio é uma coisa esquisita. Imagine só que já tem gente esperando que na virada do século você, caríssimo leitor de MACMANIA, não receba mais pelo correio ou compre na banca este objeto de 52 páginas impressas em quatro cores e papel couchê de alta qualidade, ao qual chamamos revista, mas sim um CD-ROM, um arquivo na sua caixa postal eletrônica ou coisa semelhante. E sem atraso.

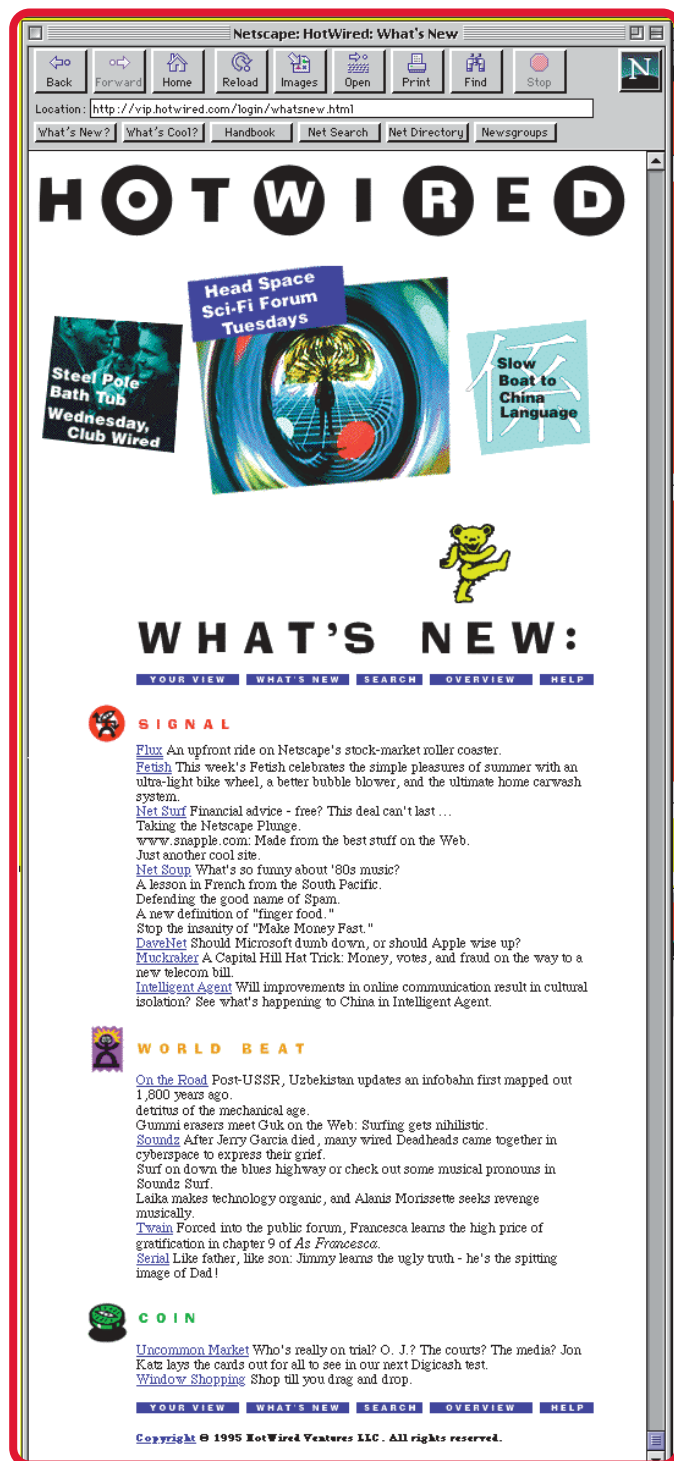
Esta é a perspectiva daqueles que acreditam no florescimento da já nomeada *Media Publishing*, um novo tipo de mídia que estaria surgindo para decretar o fim das publicações impressas e o começo de uma nova era: a das publicações digitais, lidas não através do papel, mas através de um computador.

Hoje em dia pensar que as revistas virtuais podem substituir a chamada mídia impressa obviamente ainda é conjectura. É só pensar no incômodo que seria levar o seu Mac para o banheiro com a Veja da semana. Entretanto, muitas empresas sérias já estão lançando produtos no mercado buscando ocupar espaços, neste que pode ser o mais novo Graal dos negócios do mundo digital. Adobe, Macromedia, Quark e a poderosa novata Netscape já mexem os seus pauzinhos buscando atender o que ainda vem por aí.

O FIM DO PAPEL

A imprensa mundial tem vivido uma crise sem precedentes nos últimos tempos. Simplesmente, a produção mundial de papel não tem conseguido dar conta do constante crescimento do consumo. As reservas de árvores são destruídas e o reflorestamento não segura a onda. Resultado: o GreenPeace reclama? Não. O papel vai ficando cada vez mais caro. E se tornando aos poucos uma mídia de luxo. A informação que usa esta superfície também.

E como tudo no mundo é *business*, conforme o calo do preço do papel começa a apertar, as forças capitalistas vão criando novas alternativas para que o comércio da *commodity* da nova era, essa tal de Informação, dê mais grana.

A expansão da multimídia e da Internet é o sinal mais claro

A HotWired já tem quase 300.000 assinantes. Também. é de graça!

desta reação. CD-ROMs vão se espalhando entre os usuários de qualquer tipo de máquina. E a rede mundial torna-se aos poucos acessível por públicos muito mais amplos do que a comunidade científica que a sustentou até alguns dias atrás. As publicações digitais na verdade são um cruzamento de elementos da multimídia com a linguagem editorial tradicional. Guardam o tipo de informação e a estrutura de linguagem (as vezes até mesmo a diagramação) de uma revista

As revistas em CD-ROM ainda não mostraram a que vieram...

tradicional e assumem alguns recursos multimídia, como botões, hipertexto, sons, imagens em movimento e até conexões via Internet. As publicações pioneiras inclusive nasceram direto de softwares de autoria de multimídia, como o HyperCard ou o Director, e eram veiculadas através de disquetes ou CD-ROM. Hoje já temos uma sofisticação muito maior. A distribuição da informação com chinfra ganhou um impulso definitivo com o aparecimento da WWW (World Wide Web), a navegação multimídia da Internet, saltando das limitações físicas das mídias concretas para a replicabilidade absoluta do ciberespaço. As próprias páginas da

...por outro perdem muito em agilidade para outras mídias.

Web tornaram-se parâmetro e veículo de diversas publicações digitais. Além disto, começaram a surgir programas que criam documentos com características específicas para este novo tipo de "imprensa". São aplicativos que geram arquivos autônomos, não editáveis (a prova de adulterações indesejadas) e multiplataforma (legíveis em Mac, PC ou Unix). O CD, a Web e estes "arquivos portáteis" são as três principais formas, que as revistas virtuais deste novo tempo estão assumindo.

AS REVISTAS EM CD

A primeira forma editorial digital que apareceu e vingou para valer foram os multimídias em CD-ROM. Antes dos indefectíveis joguinhos tomarem conta, eles já apareciam como veículo para a divulgação de alguns materiais antes impressos, como enciclopédias, códigos de leis, material científico etc – enfim, texto em quantidades assustadoras. Quando o CD-ROM capacitou-se como o veículo da multimídia por excelência e tornou-se o sonho de consumo óbvio de qualquer iniciado no mundo da informática, estas publicações multiplicaram-se em quantidade, qualidade e variedade. Surgiram consumidores específicos de produtos em CD. E, além dos joguinhos e Encartas da vida, apareceu espaço

...se por um lado elas têm grandes recursos à disposição...

para publicações de caráter estritamente editorial.
Apareceram desde os almanaques anuais de grandes órgãos da imprensa (Time, CNN, Folha e Estadão), até publicações com periodicidade bem mais estreita, e com características editoriais mais próximas das revistas de variedades. A CD-ROM Magazine é um exemplo. Na verdade ela mistura mídias: é uma revista impressa que distribui junto um CD. Produzida na Inglaterra, sua face CD é um multimídia produzido em Apple Media Tool. Como próprio nome entrega, é uma revista em CD sobre CD-ROMs em geral, mostrando demos, resenhas e até oferecendo material tipo clip-art para você produzir seu próprio CD. Há ainda a Nautilus, uma revista de variedades em CD, que já é um clássico do gênero (produzida em HyperCard na versão para Mac). A pró-

pria Apple fez um protótipo de revista eletrônica, a The Chronicle. A NEO Interativa é a primeira revista brasileira deste tipo, já está no 5º número, mas é feita em PC e para PC. O que se percebe, numa observação geral destes títulos, é que aos poucos a tecnologia multimídia vai oferecendo recursos mais confiáveis. Os filmes e sons tocam, por exemplo. Fica menos irritante assistir aos CDs. Entretanto, ainda não se sabe muito o que dizer nestas revistas. Falta conteúdo de qualidade e sobram fogos de artifícios tecnológicos. É pouco para conquistar definitivamente o público não ligado diretamente à informática. Os livros passados para o novo formato são melhor resolvidos. Bons exemplos: a história em quadrinhos MAUS, de Art Spiegelman, simples, objetiva e linda; os Living Books, livros infantis de primeira da Random House/ Brøderbund; e A Turma da Cozinha, gibi interativo infantil da Trattoria di Frame, que atualmente está sendo adaptado para o espanhol — o primeiro multimídia brasileiro a ser traduzido e lançado no exterior, em versão híbrida Mac/PC.
As ferramentas de produção destas revistas são as tradicionais da multimídia: Macromedia Director, Apple Media Tool Kit, HyperCard (ver matéria sobre o assunto na MACMANIA#8), normalmente exigindo versões específicas para cada tipo de plataforma. (Curiosamente, a maioria destas publicações em CD-ROM são produzidas em Mac para

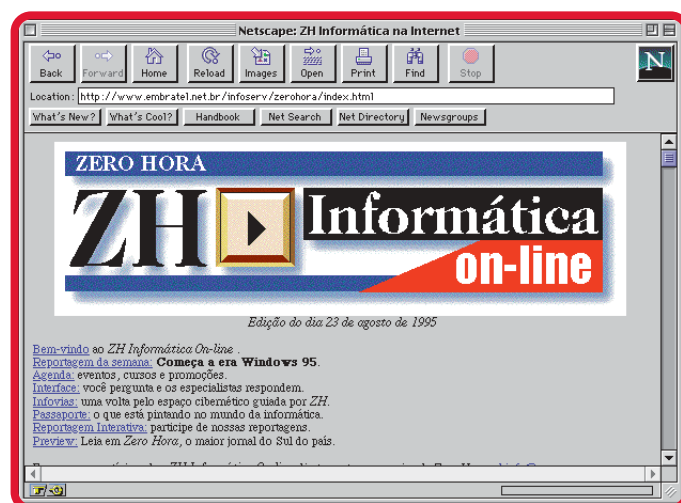
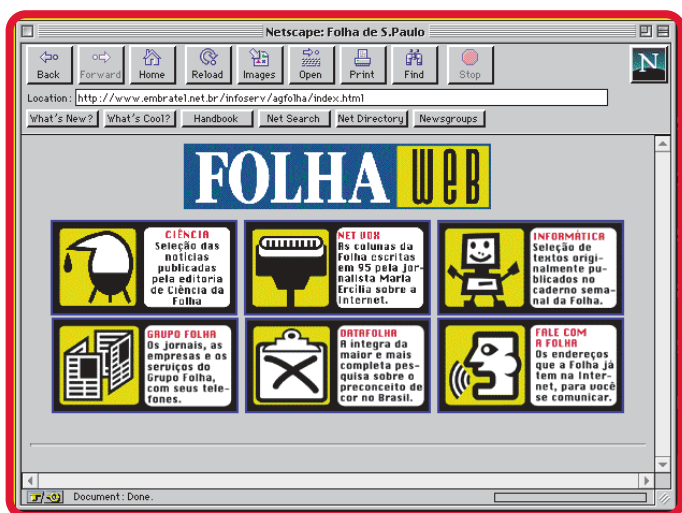
MAUS, história em quadrinhos de Art Spiegelman. Um caso raro de...

rodar depois em Mac e PC). Com isto, temos duas conseqüências: primeiro, uma vasta possibilidade de recursos de programação e criação de mecanismos de interatividade. O que cria uma proporcional falta de agilidade para fechamentos urgentes, necessidade de pré-testes, dificuldade de disponibilização na Internet etc.
Isto configura o CD-ROM como uma mídia ideal para publicações mais complexas, com fechamento espaçado e interface sofisticada e, principalmente, com caráter menos efêmero. É mais um suporte para a linguagem multimídia que hoje ainda está sendo desenvolvida do que exatamente um sucedâneo para a produção editorial tradicional. Mas, sem dúvida, parece bastante adequado para substituir os livros, por exemplo.

Entretanto, para a produção de publicações mais descartáveis, como os jornais diários ou revistas semanais/quinzenais, onde o que mais conta é a informação em si do que o objeto "impresso" ou os efeitos especiais da multimídia, existem outros tipos de ferramentas de autoria mais eficientes. O produto final segue uma linguagem muito mais próxima das publicações desplugadas, o que facilita seu acesso e leitura por qualquer público. Foram planejadas visando utilizar a Internet como veículo de distribuição, para aproveitar a revolução que está se estabelecendo em torno da tal rede de redes.

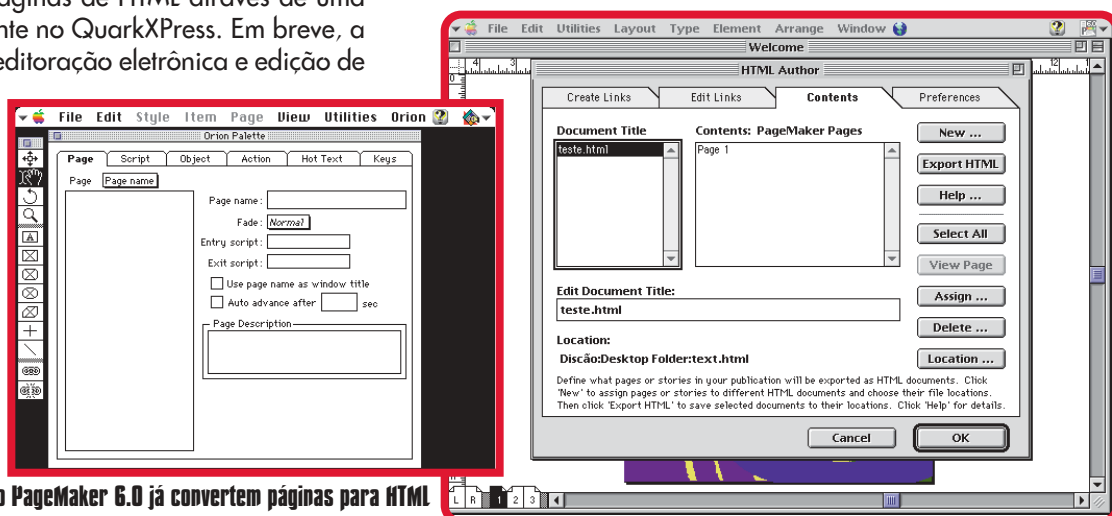
...transposição de mídia analógica para eletrônica que deu certo.

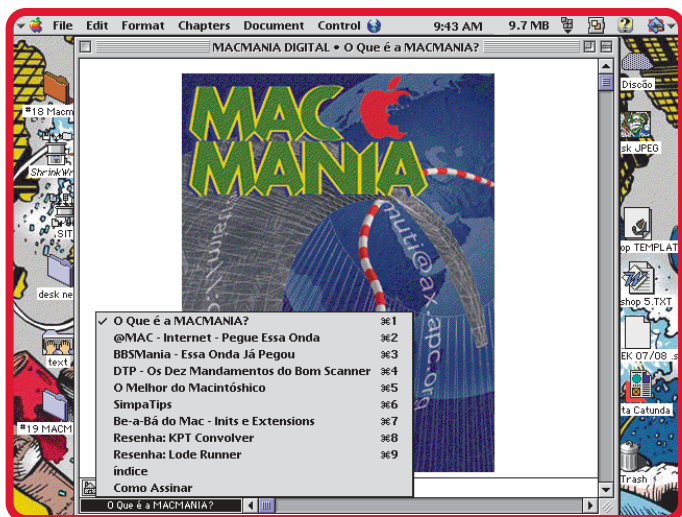
E FEZ-SE A INTERNET

Se no ano passado a Fenasoft estava lotada de consumidores alucinados por seu kit multimídia, o blockbuster deste ano foram os modems. Se você amarrasse um sujeito a um stand e colocasse uma placa escrito "Aqui: Internet" o coitado seria arrasado pela turba antes que pudesse dizer WWW.
É justamente na Internet que as publicações digitais encon-

O Jornal Zero Hora, do Rio Grande do Sul, já tem sua página na Web

A página da FolhaWeb é a menos pior nos quesitos interface e alegoria-de-mão

traram terreno fértil para proliferação em larga escala. Mesmo antes da interface gráfica de navegação da Web se estabelecer definitivamente, já haviam publicações no esquema multimídia disponíveis em sites ao redor do mundo. Tanto em arquivos multimídia, ou textos formatados.
A essência destas publicações é a sua estruturação baseada em hipertexto. Ao texto comum, bruto, foi adicionada a capacidade de se marcar determinadas palavras (as chamadas hotwords) que passam a se relacionar com outro texto. Foi baseado neste conceito que a World Wide Web foi criada. Uma estrutura de hipertexto básica que foi admitindo suporte para objetos genéricos que podem ser abertos por aplicativos auxiliares. Traduzindo para o português: a WWW é um hipertexto em que as hotwords também remetem a filminhos QuickTime, sons, figuras etc. A linguagem de programação da WWW, a HTML (hypertext mark-up language) é bastante simples. Os principais softwares de Mac que facilitam a criação de páginas de Web são o BBEdit com as extensões para HTML e o WebWeaver, ambos shareware. Ainda há um produto comercial, o HoTMetaL. Entretanto, você pode montar sua página de Web usando um editor de textos comum, como o SimpleText (veja quadro Faça Você Mesmo Sua Página na Web). Outra novidade que está pintando nesta área é o Orion, programa da Quark que promete criar páginas de HTML através de uma interface baseada diretamente no QuarkXPress. Em breve, a maioria dos programas de editoração eletrônica e edição de texto permitirão ler e converter arquivos em formato HTML. O ClarisWorks 4.0, o FrameMaker 5.0, o PageMaker 6.0 e o WordPerfect 3.5 já trazem essa função.
O HTML é uma especificação universal, pode ser entendido igualmente em qualquer tipo de plataforma, mas que permite "interpretações diferentes". Isso porque, para ler as páginas de WWW é necessário que você tenha um leitor de HTML, como o Mosaic ou o NetScape Navigator. O Mosaic, desenvolvido pela NCSA, foi o responsável pela difusão do conceito da Web pelo mundo. O Navigator, da NetScape, tornou-o profissional. Tão profissional que acabou criando capacidades próprias que os outros leitores de HTML ainda não têm. A própria evolução do HTML está sendo ditada pelo ritmo da NetScape. Não é de se espantar que a empresa tenha uma estratégia de negócios que pretende torná-la uma espécie de Microsoft da Internet.
As publicações em HTML na rede tornaram-se um sucesso mundial. Seu formato de diagramação é bastante semelhante à mídia impressa tradicional. A programação é simples. Logo, as páginas de HTML já aparecem carregando publicações de todos os gêneros: a HotWired, alterego da já cyber revista Wired dentro da Net; a Penthouse digital, mostrando tudo que elas têm direito; versões digitais de publicações brasileiras, como o Jornal do Brasil, O Estado de São Paulo, O Globo e a Folha de S.Paulo; além, é claro, de quantidades esdrúxulas de fanzines digitais, os e-zines.
Outra vantagem das publicações na Web: são online, podem ser lidas "ao vivo". Permitem uma interação direta do leitor com a revista, com uma avaliação de retorno de leitura imediata, através de "cuponagem" digital, ligada a bancos de dados, por exemplo. Leitor e editor estão ligados diretamente. A definição da participação fica alterada e a própria revista tem que assumir uma nova atitude.

REVISTAS ELETRÔNICAS

Mas aparentemente as revistas digitais mais afinadas com estes conceitos estão surgindo através de uma nova classe de programas, que estão chegando agora ao mercado: os geradores do que poderíamos chamar de "arquivos portáteis". Ainda não definiram totalmente suas propriedades e

Tanto o Quark 3.3 quanto o PageMaker 6.0 já convertem páginas para HTML

ftp.acns.nwu.edu ONDE VOCÊ ACHA A ÚLTIMA VERSÃO DO DISINFECTANT

O DocMaker é um shareware para fazer revistas eletrônicas bacaninhas

capacidades, mas vêm com o objetivo explícito de substituir a mídia impressa.

O DocMaker, da Green Mountain Software, é o mais antigo deles. Trata-se de uma espécie de programa de editoração que gera arquivos auto-executáveis. O próprio documento já inclui o leitor. A publicação pode ser distribuída por meios físicos (disquetes) ou pela rede e o receptor não precisa de nenhum software específico para a leitura. Os arquivos são alteráveis suportam objetos multimídia (como filmes QuickTime), hipertexto simples e só são compreendidos pelos Macs. É um shareware que pode ser encontrado no CD-ROM SHAREMANIA.

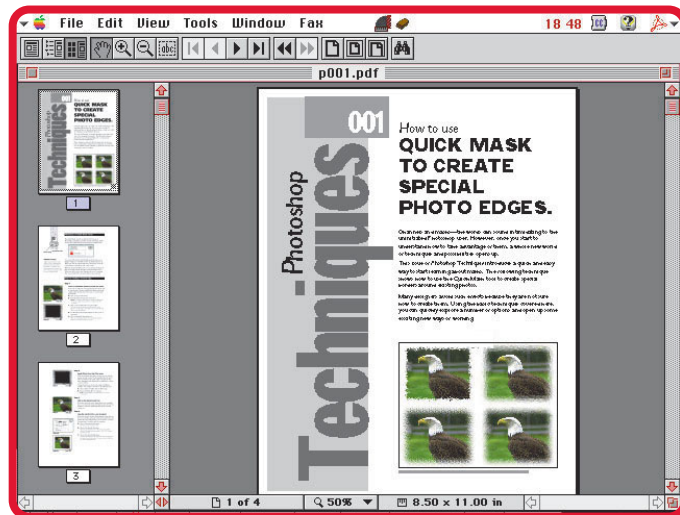
O Common Ground, software da No Hands Software, já parte de um outro paradigma. Você diagrama a publicação num programa de Desktop comum (PageMaker, Word, FreeHand) e manda imprimir no formato do Common Ground, escolhido através do Chooser. Com isso é gerado um arquivo, que pode ser distribuído com ou sem um leitor embutido. O Common Ground se limita a imprimir arquivos de Desktop no formato digital. Não tem ferramenta de autoria, nem suporta QuickTime ou hipertexto.

Seguindo este mesmo conceito, o Adobe Acrobat vem aí como o software mais profiça desta nova geração. Você pode tanto trabalhar com suas ferramentas de autoria, que permitem hipertexto, como pode diagramar tudo no seu software preferido e dar um print que nem o Common Ground. Ou ainda escanear uma imagem ou um texto (com ajuda de um OCR próprio) e transformá-los imediatamente num arquivo de Acrobat.

Só o software de leitura não pode ser embutido: o leitor da publicação tem que ter uma cópia no Hard Disk. Entretanto, os arquivos gerados pelo Acrobat tendem a se tornar o padrão para este novo tipo de comunicação. Até o nome deles é bacana e define perfeitamente sua natureza: PDFs, Portable Document Format, ou Formato de Documento Portátil. Com o leitor adequado, o mesmo arquivo pode ser lido em Mac, PC ou Unix sem nenhuma alteração. Perfeito para utilização na rede. Tão perfeito que a Adobe e a NetScape estão em negociações avançadas, para integrar um leitor de Acrobat ao NetScape, o que permitiria ao leitor virtual, acessar o arquivo PDF direto da Web sem necessidade de trazê-lo inteiro para o disco. A mesma coisa está acontecendo com a Macromedia, através do Shockwave, um tocador de Director para a Web. É assim que a tríplice aliança da Adobe, Macromedia e NetScape pretende estabelecer o parâmetro mundial de comunicação da WWW e das publicações digitais online.

O FUTURO

Pois é. Com todas estas novidades podemos pensar que, logo-logo, as revistas em papel realmente vão dançar. Mas o buraco é bem mais embaixo. Se a questão da produção de publicações digitais está com sua solução bastante adiantada, o mesmo não se pode dizer dos instrumentos de leitura. Há um problema sério em relação ao hardware: a impossibilidade ou o desconforto de levar um computador para o banheiro realmente é um impeditivo. Mesmo um PowerBook não é um exemplo de ergonomia para uma leitura confortável, deitadão naquele sofá da sala ou na rede do sítio. Além disto, ler em um monitor, a 72 dpi, é definitivamente mais esquisito do que em um velho e bom couchê fosco. Teremos que esperar o desenvolvimento de novas tecnologias de display que possam superar esta limitação. Sem isto, dificilmente suportaríamos ler revistas com muitas páginas sem ter que imprimir.

Outra limitação é a velocidade e o alcance da Internet, que

O Acrobat é o programa que a Adobe quer transformar em padrão

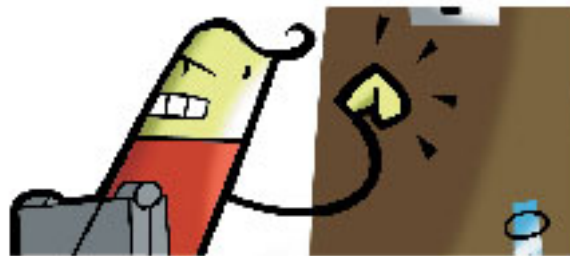
condiciona o tamanho dos arquivos e torna chata a leitura além de não atingir senão alguns abençoados.

Uma alternativa que pode servir de transição seria o sistema de *Printing-On-Demand* ("Impressão por requerimento"): você vê a cara da publicação na rede e se curtir pede uma cópia impressa pelo correio.

As inovações de linguagem impostas por estas novas brincadeiras também são um problema, que ainda vai levar um tempo para ser superado. Basicamente, quem produz para esta nova categoria de informação ainda não se entende com o público em geral. E vice-versa. Todas estas novidades e possibilidades da multimídia e seus congêneres ainda não

foram totalmente processadas pelos criadores, que vivem de muita experimentação e pouco resultado. E, para que o estabelecimento da revolução seja total, ela tem que se entender com um público que supere o gueto dos infomaníacos em geral. E só quando o torcedor da Gaviões da Fiel começar a se entender plenamente com a multimídia e com a Internet, poderemos imaginar o fim das Contigos e Amigas de papel, vendidas em uma banca de jornais virtual.
Mas está claro que tudo isto é meramente uma questão de tempo, amigos e amigas. Mais cedo ou mais tarde, a nossa mídia impressa vai virar produto de luxo ou antiguidade. Se por um lado estaremos definitivamente livres dos dramas de fotolitos meia boca e impressões fora de registro vai sobrar uma nostalgia de uma era perdida: como iremos forrar a gaiola do periquito ou embrulhar aquele peixe bacana para a Sexta-Feira Santa?

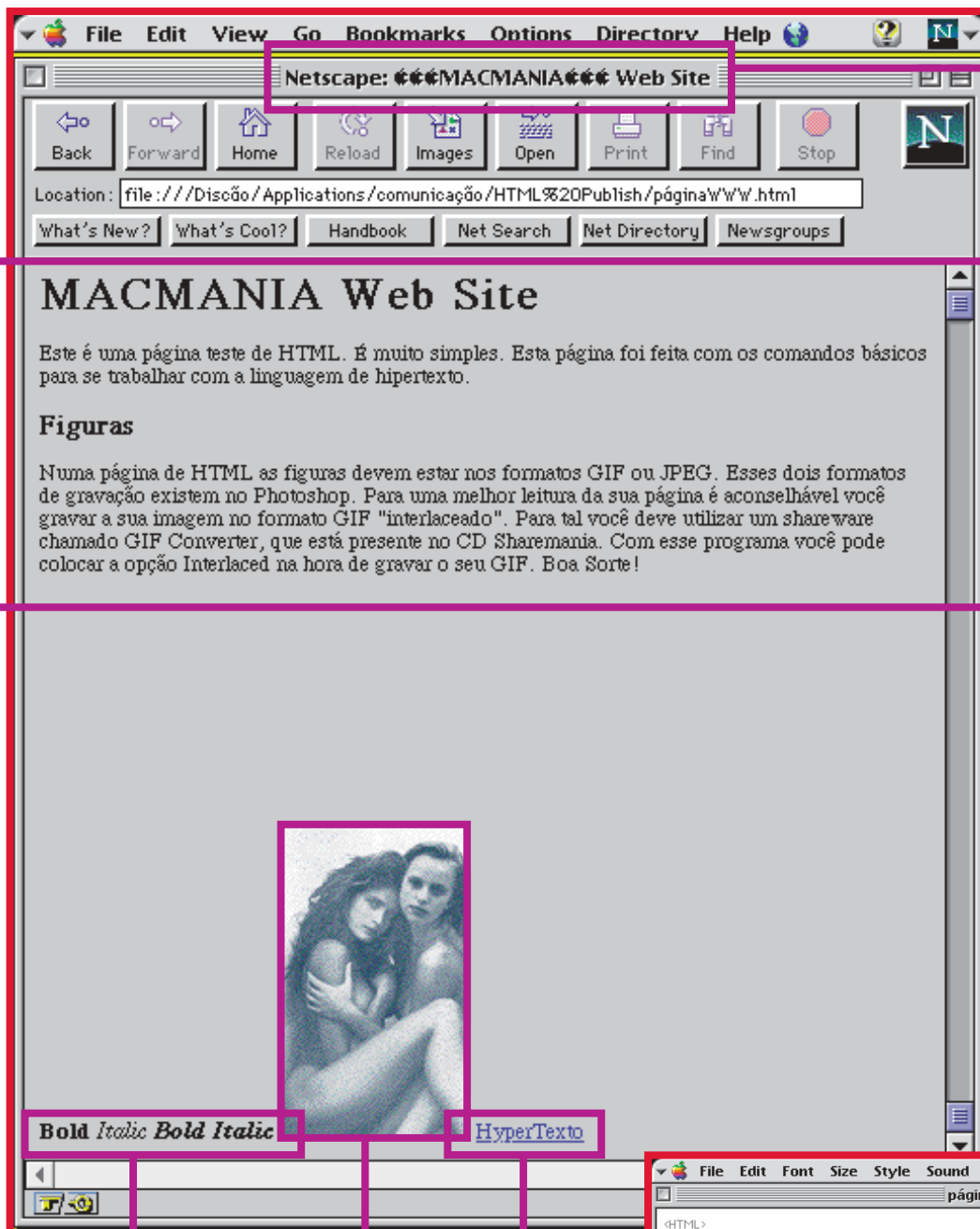
ALEXANDRE BOËCHAT
Conselheiro Editorial do Macintóshico e diretor da Planeta Film, onde faz Desktop Video e multimídia.

**Colaboraram JEAN BOËCHAT e OSWALDO BUENO*
Agradecimentos a Fernando Freidenson

MAIS INFORMAÇÕES

Adobe
MultiSoluções (011) 816 6355
CI-Compucenter (011) 214 0577

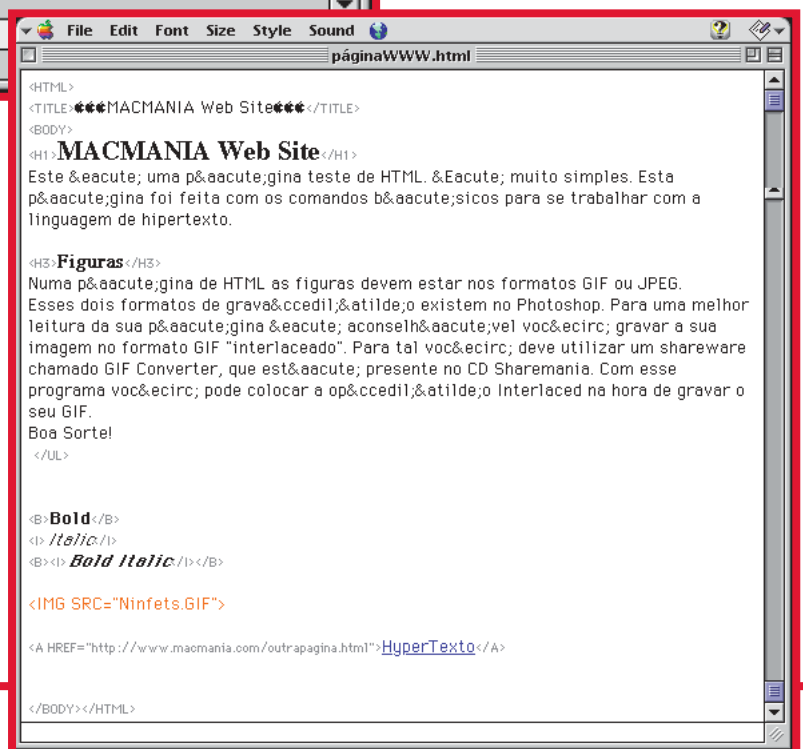
Netscape
ArtCad - (011) 279-3988

Frame
Computerland (011) 231 1400

No Hands Software
(001-415) 802-5800

Isto é a cara de uma página bem marreta na Internet. Se nós conseguimos fazer isso no SimpleText, você consegue fazer coisa muito melhor.

Aqui você vê a mesma página em formato texto. Os tags estão em cinza. Os acentos e letras que não são caracteres ASCII devem ser substituídos por códigos.

DICA

Quando encontrar uma página de WWW interessante, salve-a em formato *source* e depois abra-a no SimpleText. Analise os tags, faça alterações, crie suas páginas ou copie na cara dura.

FAÇA VOCÊ MESMO SUA PÁGINA NA WEB

Você pode criar uma página da World Wide Web em qualquer processador de texto. As páginas da Web são criadas em um formato chamado HTML (Hypertext Markup Language). Você só precisa digitar um texto com os respectivos comandos (tags) de HTML que ele poderá ser lido por qualquer navegador da Web, como o Netscape Navigator ou o Mosaic. Aliás, é o navegador que dá a "cara de Internet" à sua página. Os tags são comandos (como TITLE ou BODY) contidos pelos símbolos de "maior que" e "menor que" (< e >). Eles definem formatos como corpo de texto, títulos e parágrafos, disposição de imagens e hipertexto. Conhecendo alguns tags básicos você já pode montar uma página na Web. Dissecamos aqui um exemplo simples para você perceber que isso não é nenhum bicho de sete cabeças.

1 - Toda página de Web deve começar com o tag <HTML> para que o navegador consiga entendê-la. Logo após vem o título (ex.: <TITLE> MACMANIA Web Site</TITLE>), que é o texto que aparece na Title Bar do programa. Todos os tags devem ser colocados no começo e repetidos no final do texto a ser formatado.

2 - Depois do título vem o texto propriamente dito <BODY>, que pode ser formatado em estilos diferentes com tags como <H1>, <H2>, <H3> até <H6>, representando corpos diferentes da fonte do texto. É o navegador que vai definir o que cada estilo representa.

3 - Você pode definir estilos como bold <B> e itálico <I> mas não deve nunca abrir um estilo antes de fechar outro. Se você começar um texto em negrito e no meio decidir colocar uma palavra em itálico, deve fechar o tag <B> antes de abrir o tag <I> para não confundir seu navegador.

4 - O tag <IMG SRC="Ninfets.GIF"> diz para o navegador que ele deve procurar a Image Source chamada *Ninfets.GIF* no mesmo local onde está a página. Este tag pode conter também um endereço na Internet (URL ou Uniform Resource Location) onde o navegador deve procurar a imagem.

5 - Nenhuma página da Web pode estar completa sem um tag âncora de referência de hyperlink, ou <A HREF>. No nosso caso é <A HREF="http://www.macmania.com/outrapagina.html">HyperTexto</A> o que significa que ao clicar na palavra *HyperTexto* você vai navegar até a página seguinte do site da *MACMANIA*. Você também pode ligar sua página com outros endereços da Internet.

Viu como é fácil? Para maiores informações a respeito de HTML aconselhamos você a visitar o site www.yahoo.com e dar uma busca em tudo o que houver relacionado com o tema. Se você não está disposto a encarar essa linguagem, não desanime. Logo, logo, a maioria dos processadores de texto e programas de DTP farão esse trabalho automaticamente.

OSWALDO BUENO

A MÃE DE TODAS AS BANCAS

A Internet é o lugar ideal para encontrar publicações de tudo quanto é tipo, do sexo bizarro à culinária exótica

O Mac Net Journal mostra o que se pode fazer com o DocMaker

e-zines são "zines" eletrônicos. Dependendo do ponto-de-vista, zine é uma abreviatura de magazine ou fanzine. Normalmente eles são produzidos por uma pessoa ou um pequeno grupo de pessoas por diversão ou para divulgar idéias e filosofias. Os Zines são publicações bastante diferenciadas das normais. Geralmente não contém publicidade – a não ser de outros "zines" –, tendem a ser irreverentes, e, principalmente, não são voltados para a grande massa e sim, para grupos mais específicos. O maior exemplo de zine que eu posso dar é o já famoso Macintóshico, que deu origem a esta revista que você tem nas mãos.

Existe e-zine pra todo gosto, literalmente. De turismo aos mais diferentes estilos musicais, de religião a sexo, passando por culinária exótica, arte moderna, poesia e esportes radicais. Na Internet podem ser encontrados mais de 500 e-zines diferentes. Você pode ver as publicações via WWW ou solicitá-las via e-mail ou ftp. É exatamente igual a assinar uma revista. Você manda uma mensagem solicitando a assinatura e passa a receber a publicação na sua caixa de correio. Normalmente os e-zines vêm em formato de texto ou de "documentos portáteis".

É claro que os macmaníacos não poderiam ficar de fora. Existem e-zines só para eles e além de muitos e-zines que só podem ser lidos em Mac!

De Mac mais antigos é o **TIDBITS**. O TIDBITS é um *newsletter* semanal que fala sobre tudo do mundo Macintosh. É distribuido de várias maneiras na Internet e, atualmente, nas principais BBS de Mac do país.

Outro Mac E-zine famoso é o **MacChat**. Um newsletter eletrônico semanal voltado mais para o lado profissional. Extremamente amigável, com tutoriais passo-a-passo, opiniões e informações gerais, e distribuído via assinatura por e-mail e também pode ser encontrado nos principais BBS de Mac no Brasil.

O **Mac Net Journal** é outro que está se tornando conhecido no Brasil pelas diversas BBS. Um zine interativo que combina som, texto e imagem. Ele vem em dois formatos: DOCMaker e HTML, com o nome de **Mac Net Journal Online**.

Outro e-zine bem interessante é o **Mac Star Digest**. Totalmente dedicado a ficção científica e temas futuristas.

Para os amantes do rock'n'roll há uma revista on-line bem legal, o **Addicted to Noise** (Viciado em Barulho). Uma publicação mensal da WWW com uma coluna de notícias mundiais diariamente atualizada. Contém entrevistas, colunas com os principais críticos de rock, endereços legais de Web, "reviews" de albuns com sons.

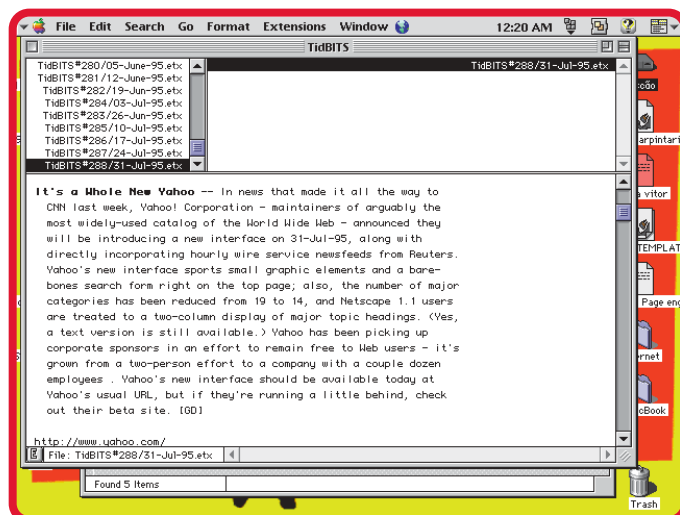
Outra publicação bem interessante é o **Albert Hofmann's Strange Mistake**, um zine de hipertexto que comemora os 52 anos da descoberta do LSD. Albert Hofmann, para quem não sabe, foi o cientista que descobriu o ácido lisérgico, quase por acaso. Resolveu experimentar nele mesmo e, não percebendo nenhum efeito imediato, decidiu voltar para casa no mais inusitado passeio de bicicleta já feito pelo homem. Contém documentos importantes de autoridades da CIA sobre os testes com ácidos e testemunhos de usuários de todo mundo!

E para terminar a lista de hoje temos o **Practical Anarchy Online**, uma publicação sobre a anarquia do ponto-de-vista prático.

Nós publicaremos todo mês uma lista de e-zines interessantes na coluna @Mac. Aguardem!

JEAN BOËCHAT

Conselheiro editorial do MACINTÓSHICO, sátiro cibernético e produtor multimídia.

Colaborou: Oswaldo Bueno

O sucesso de TIDBITS mostra que o importante é ter informação de primeira

QUEM LÊ TANTA NOTÍCIA?

e-zine	Formato	Freqüência	Onde/como encontrar:
TIDBITS	ASCII	semanal	**WWW:** http://www.dartmouth.edu/pages/TidBITS/TidBITS.html **FTP:** ftp.tidbits.com: /pub/tidbits/issues/ **e-mail e assinaturas:** LISTSERV@RICEVM1.RICE.EDU **Enviar o seguinte texto:** SUBSCRIBE TIDBITS <seu nome> **Usenet:** comp.sys.mac.digest SuperBBS (011) 851-5588 Rio-V (021) 235-2906
MacChat	ASCII	semanal	**Assinatura:** listserv@vm.temple.edu **Texto:** SUBSCRIBE MACCHAT <nome completo> SuperBBS/Rio-V
Mac Net Journal	DOCMaker e HTML	bi-semanal	**FTP:** ftp.netaxs.com: /pub/ **WWW:** http://www.dgr.com/web_mnj/ SuperBBS/Rio-V
Mac Star Digest	DOCMaker	bimensal	**FTP:** mirror.aol.com: /pub/info-mac/per/
Addicted to Noise	HTML	mensal	**WWW:** http://www.addict.com/ATN/
Albert Hofmann's Strange Mistake	Storyspace (aplicativo de hipertexto - Mac/PC)	especial	**FTP:** ftp.brown.edu: /pub/bobby_rabyd/
Practical Anarchy Online	ASCII	especial	**WWW:** http://www.cwi.nl/cwi/people/Jack.Jansen/spunk/Spunk_Home.html **Gopher:** gopher.well.sf.ca.us: Publications **FTP:** ftp.etext.org: /pub/Politics/Spunk/ **Email:** cm150@umail.umd.edu

INTERNET AINDA QUE TARDIA

Os primeiros provedores de acesso começam a aparecer!

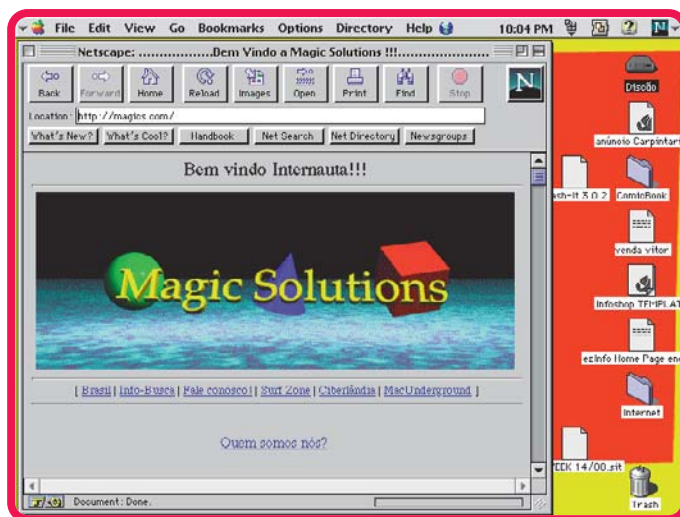
No início era o Ibase. O Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas foi, durante um bom tempo, o único canal de acesso à Internet aberto ao público no país, através da rede Alternex. Ainda hoje é o canal mais utilizado, com mais de 4 mil associados, apesar da dificuldade de acesso fora do Rio de Janeiro. Depois dele veio a Embratel, que chegou a distribuir senhas de acesso a alguns privilegiados que se inscreveram em seu programa de implantação da Internet no Brasil, na época em que a estatal ainda detinha o monopólio sobre a rede.

Aí veio o ministro da Comunicação e liberou geral. Algumas empresas saíram na frente e já estão fornecendo acesso aos interessados. Para os usuários Mac, uma boa notícia: os novos provedores de acesso estão cientes de que o mercado Mac existe e prometem suporte a seus usuários. A coisa está bem no começo, o acesso é um pouco restrito, mas se você não vê a hora de começar a surfar, veja abaixo o caminho das pedras. Nas próximas edições, a MACMANIA continuará atenta, divulgando em primeira mão qual as melhores rampas de acesso para os usuários Mac.

PARA QUEM SÓ QUER E-MAIL

Para quem precisa apenas de uma caixa postal, a melhor pedida é o CapsLink, o BBS da revenda Apple paulista Caps, que desde junho está oferecendo a seus sócios a possibilidade de se conectar à rede por e-mail e, em breve, acesso a conferências tipo UseNet e NewsGroup.

O CapsLink é um bom começo para os que não estão dispostos a descascar sozinhos o pepino do acesso à Internet. Como é frequentado principalmente por usuários de Mac, as dúvidas mais comuns sobre acesso estão sempre em pauta. Os usuários do BBS que têm "status Internet" tem à disposição pastas para discutir dúvidas de acesso do tipo "como eu configuro o PPP?", "o que eu faço com o NetScape?" e assim por diante. A anuidade do CapsLink é de R$ 130, com direito a trinta minutos de acesso diário.

Internet em português para quem não sabe nada da língua do Shakespeare

Junte suas tralhas, bote a cabeça pra funcionar e coloque sua página na Web

INTERNET JÁ!

Quem quer ter acesso total, via PPP, com WWW, e-mail e tudo a que tem direito, já tem uma opção. A Internet Now começou a operar em agosto afirmando ser "o primeiro provedor privado de Internet do Brasil". Você pode comprar senhas de acesso que dão direito a 12, 24 e 36 horas por mês, ao preço de R$ 3,5 a hora. Segundo a AMS, empresa que coordena o serviço, estão disponíveis mais de 100 linhas telefônicas e seus funcionários estão treinados para dar suporte a usuários de Mac.

PÁGINAS NA WEB

E para as empresas que estão pensando em montar sua própria página na World Wide Web, a americana Magic Solutions oferece espaço em seu servidor localizado em Austin, no Texas. Pode parecer estranho colocar uma página no Texas para atender a clientes brasileiros, mas a Internet não conhece fronteiras e os custos de operação de um servidor nos EUA são muito menores do que os daqui. A Magic Solutions também dá suporte e fornece hardware para empresas que queiram se tornar provedoras de Internet. O site da Magic Solutions vale ser visitado pois tem várias informações em português para usuários de Mac e links com as principais revistas de informática.

O endereço é www/ magics.com.

Caps: (011) 505-1699
Internet Now: (011) 887-1319
Magic Solutions: (001-512) 451 1023

por Ricardo Tannus

TUDO O QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE M

Um Mac e um modem é tudo o que você precisa para se ligar no marav perguntas e respostas mais comuns de quem

O QUE É O MODEM?

O modem serve para modular o sinal gerado pela porta serial do Mac, transformando-o em sinais sonoros que podem ser transmitidos pela linha telefônica convencional. A outra pessoa/serviço que está do outro lado da linha também precisa ter um modem para reconverter o sinal sonoro para sinal eletrônico, que pode ser entendido pela porta serial. Todos os modems fazem isso, desde o mais lento, 1.200 *bauds* ou bps (bits por segundo), até o mais rápido, 28.800 bps. O que muda é a maneira como estes modems fazem a modulação e a demodulação.

PARA QUE SERVE O MODEM?

Você já ouviu falar da Internet? E em BBS? Para que você possa acessar estes e outros tantos serviços usando o computador você precisa deste aparelhinho, o famoso Modulador-Demodulador, ou abreviadamente: Modem.

Com ele você pode acessar a, tão comentada nos dias de hoje, Internet; acessar uma infinidades de BBS, mandar arquivos para o seu bureau de impressão, pegar arquivos e trocar mensagens eletrônicas com um amigo seu etc.

É aqui que você adiciona números de telefone no Microphone II

O QUE É O GEOPORT?

GeoPort, é uma espécie de modem da Apple, mais barato e simples que os normais, pois utiliza os componentes internos de alguns modelos de Macintosh, ao invés de ter seus próprios componentes para fazer algumas tarefas. Se você tiver um GeoPort pode também utilizar-se de serviços de secretária eletrônica que o software que vem junto com ele possibilita.

O MODEM DE MACINTOSH É DIFERENTE DE UM MODEM DE PC?

Não. Geralmente, qualquer modem externo de PC pode ser usado com o Macintosh. Para isto basta que você adquira o cabo para ligá-lo no Mac, já que o conector da serial do PC é diferente da do Mac. Você pode encontrar esse cabo em revendas Apple que trazem suprimentos como a ECC (011-884-7799). Você também terá que conseguir um software de comunicação para Macintosh.

O QUE É FAX/MODEM?

Um aparelho de fax é um misto de scanner, impressora e modem, tudo num aparelho só. Na maioria dos casos, um fax/modem é um modem que tem os protocolos usados pelos modems dos aparelhos de fax. A maioria dos modems vem com programas que podem ser utilizados para passar fax.

É VANTAJOSO USAR O COMPUTADOR COMO FAX?

Para enviar sim, para receber não. Quando você tem um convite que você quer passar por fax para várias pessoas num aparelho convencional de fax, você precisa discar para o fax da 1ª pessoa e colocar o documento no seu fax, depois discar para o fax da 2ª pessoa e repetir o processo para todas as pessoas. Com o fax modem você pode pedir para o software de fax passar um mesmo fax para um grupo de pessoas. Aí você vai embora do escritório e o computador fica a noite toda fazendo o serviço para você. Já para receber, existe um porém. Toda vez que você tiver que receber um fax o seu computador precisará estar ligado. E enquanto ele estiver recebendo o fax, o processamento do que você estiver fazendo fica mais lento.

COM MEU MODEM E MEU MACINTOSH, POSSO ACESSAR O VIDEOTEXTO?

Sim você pode! Você vai precisar de um software francês chamado Minitel. Com ele você pode acessar todos os serviços oferecidos por videotexto! Existe até uma versão dele em português com os *settings* já prontos para os nossos serviços.

COMO INSTALAR UM MODEM NO MAC?

Você mesmo pode instalar o modem no seu Mac, seguindo estes passos:

1. Ligue o cabo do modem na porta serial do seu Mac. Você pode ligar na porta de modem ou na de impressora, tanto faz. O mais normal é ligar na porta de modem, mas é perfeitamente possível ligá-lo na saída de impressora, desde que você avise o seu software de comunicação disso.

2. Ligue a fonte do modem na tomada. Não esqueça de olhar a voltagem!

3. Ligue o cabo de telefone na saída do modem nomeada ou *Line* ou *Wall*. O cabo da linha telefônica precisa ser padrão americano. Caso o seu cabo não seja assim, compre um adaptador, vendido em lojas de produtos elétricos/telefônicos. Caso você queira, pode ligar um aparelho telefônico na outra saída do modem, que tem o nome de *Tel* ou *Phone*.

Pronto! A parte de instalação física já foi feita, agora só falta instalar os softwares de comunicação para poder usar o modem.

QUE SOFTWARES EU POSSO UTILIZAR COM O MEU MODEM?

Existem vários tipos de programas para usar o seu modem: para conectar na Internet, para conectar em BBS com interfaces própria, software de emulação de terminal etc.

O último tipo citado, o de emulação de terminal, é o curinga. Com ele você geralmente consegue acessar todos os serviços via modem. A desvantagem é que com ele você não tem acesso as interfaces gráficas, sons etc. que fazem o seu acesso mais prazeiroso. Os softwares de emulação de terminal são bem simples, e certamente você deve ter um, pois todos os modems vem acompanhados de um programa de comunicação. O ClarisWorks tem um módulo de comunicação, que nada mais é que um software de emulação de terminal! Existem opções mais sofisticadas como o SitCOM e o famoso Microphone

MODEMS E NÃO TINHA A QUEM PERGUNTAR

vilhoso mundo da comunicação digital. Veja abaixo uma seleção com as a quer começar a se inteirar sobre o assunto

Janela de settings de conexão do módulo de comunicação do ClarisWorks

Pro, da Software Ventures, que possuem inúmeros recursos para você configurar o seu acesso.

QUE PROTOCOLO EU UTILIZO PARA TRANSFERIR ARQUIVOS VIA MODEM?

Os protocolos que determinam como os arquivos são enviados e/ou recebidos são o Zmodem, Xmodem, YModem e o Kermit.

Estes são os mais conhecidos. De todos, hoje em dia, o Zmodem é o mais usado por ser mais rápido para a transferência de arquivos. Possui duas características importantes: é extremamente rápido e seu protocolo de correção de erros permite "ressucitar"(continuar) uma transmissão que caiu. O Kermit é utilizado em comunicações com computadores com caracteres de 7 bits, geralmente mainframes ou minicomputadores. É um protocolo lento, mas bastante confiável.

COMO CONFIGURAR MEU SOFTWARE DE COMUNICAÇÃO?

A primeira coisa a fazer é configurar os parâmetros de comunicação. Para isso, procure no software de comunicação que você estiver usando um local para acertar a conexão (geralmente tem um comando chamado *Connections* em algum menu). Você vai encontrar uma infinidade de opções que precisam ser configuradas. Vamos explicar a seguir o que são estas opções e como configurá-las.

BAUD RATE

Baud Rate é a velocidade de comunicação da conexão. É aquele 2.400, 14.400, 28.800 que você ouve quando alguém está descrevendo o modem que tem. É ele que determina quanto você vai ter que esperar para fazer o *download* (trazer para o seu Mac) um arquivo em uma BBS, por exemplo.

Na hora de escolher esta velocidade, use sempre a mais alta, geralmente 57600, pois se o seu modem não consegue fazer essa velocidade, ele sozinho configura para a velocidade máxima que ele consegue!

Uma dica: em horários de pico na rede telefônica, quando a qualidade da linha está ruim, tente diminuir o *Baud Rate* para 9600, ou mesmo para 2400, pois assim o modem consegue lidar melhor com má qualidade de linha.

DATA BITS

É quantos bits o modem vai mandar por vez para o outro modem. Este número é geralmente 8. Alguns serviços antigos usavam 7, mas isso já não está mais em uso.

PARITY (PARIDADE)

É um bit que o modem manda para fazer a checagem de quantos bits foram mandados, essa paridade pode ser par *(Even)*, ímpar *(Odd)* ou nenhuma *(none)*. É como se fosse o dígito que vêm depois do traço no número de uma conta bancária. Hoje em dia a maioria dos serviços não usa mais paridade. Deixe esse *setting* em *none*.

CURRENT PORT

É onde você diz para o software em qual porta que você ligou o modem na hora da instalação física, na do modem ou na da impressora.

STOP BITS

É o bit que informa o modem receptor que o byte chegou ao final. Este *stop bit* pode ser 1 bit, 1.5 bit, ou 2 bits; como fica mais lento mandar dois bits ao final de cada byte, o *stop bit* se tornou universalmente 1.

HARDWARE HANDSHAKING/ X-ON, X-OFF

Estes parâmetros controlam o fluxo de informação entre o computador e o modem. Em ambos, um sinal pré-determinado libera o "cabo" para o computador ou o modem transmitir. No caso do X-On/X-Off, este sinal é transmitido no mesmo fio de comunicação de dados, diminuindo a velocidade máxima. Já o HH, usa um outro fio, deixando o fio de transmissão dedicado a uma única função, resultando numa maior velocidade. Se o seu modem suporta HH (veja nas especificações técnicas), compre um cabo que seja compatível, e passe a utilizar este protocolo, você terá um ganho de velocidade nas transmissões de arquivos.

Pronto a conexão já está acertada, clique no OK para sair desta janela. Agora procure um comando chamado *Terminal*.

Estando no local para a configuração do terminal, escolha o padrão VT102 ou PC ANSI, pois aí o seu Mac irá emular um terminal como estes escolhidos. Também escolha o tamanho da tela: 24 linhas por 80 caracteres. Este é o tamanho padrão de uma tela de terminal. Clique Ok, ou feche a janela.

Pronto, as informações mais importantes já foram configuradas, agora vamos configurar os serviços para aonde vamos discar. O seu software de comunicação deve ter um local, onde você especifica o número do telefone, o nome do serviço, e o tipo de discagem que deve ser feito. Procure algo como *Phone Book*, *Dial Service* ou *Dial*.

Quando você achá-lo, entre com o nome do serviço, o telefone e escolha a forma que o seu modem deve discar (*tone* ou *pulse*). No Brasil, a maioria das linhas são *pulse*, mais já existem bastante linhas *tone*, e a tendência é este número aumentar rapidamente. Caso você não saiba qual é o seu tipo de linha, tire o fone do gancho e disque 0, se o barulho que você ouvir parecer uma nota musical, a sua linha é tone, agora se você ouvir um barulho de discagem, a sua linha é *pulse*.

Agora é só pedir para o software discar, e pronto! Você ouvirá o modem discando, a linha chamando, o computador do outro lado atendendo, e neste momento será feito o *Handshaking*, ou seja, o momento quando os dois modems (o seu e o outro para onde você está ligando) definem, automaticamente, a velocidade da comunicação em função da qualidade da linha telefônica e da velocidade máxima que os modems conseguem. Pronto, a partir deste momento, o modem se silencia e entra o texto ou imagens da BBS. Boa diversão!

RICARDO TANNUS

Conselheiro editorial da MACMANIA e diretor da Esferas Software, empresa que desenvolve softwares para Macintosh.

BLOOD BATH

Esse game emocionante vai testar seus reflexos e ensanguentar seu desktop

Finalmente um jogo para os que não tem paciência nenhuma em aprender regras. Nada de complexos labirintos, itens a serem descobertos, personagens chaves, passagens secretas ou explicações mirabolantes. *Blood Bath* é o sonho dos franco-atiradores. O objetivo é acabar com a interminável sequência de terroristas que aparecem pela frente e sair vivo das 14 fases. Você começa com uma pistola automática e logo na segunda fase já ganha uma metralhadora. É aí que a coisa começa a esquentar. Os gráficos são extremamente realistas e a animação é rápida, mesmo em máquinas lentas. Os bandidos aparecem de todos os lados, às vezes, surpreendentemente perto. Não pisque, passe fogo em todo mundo. Muito de vez em quando um inocente sai com as mãos para cima. Cuidado para não acertá-los. Acabou a munição? Atire nas estrelas de xerife para recarregar. Mude de arma de acordo com a conveniência, apertando as teclas 1, 2, 3 e 4. O requinte fica por conta das manchas de sangue e furos de bala que ficam nas paredes. Tudo isso e mais uma música de abertura emocionante fazem dessse game um clássico intantâneo. Está difícil passar da primeira etapa? Digite BAD ASS no início da fase e ganhe as quatro armas de saída.

TONY DE MARCO
Assassino serial e Editor de Arte da MACMANIA.

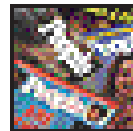
BLOOD BATH
UnderWorld Software: Tel: (001-310) 827 2311, Fax: 827 7079.
Configuração: Mac colorido, System 7.0 ou posterior, 12Mb de RAM.
Preço: US$ 59,95.

Divirta-se grafitando seu nome à bala enquanto extermina os desgraçados

Se bobear, os caras te acertam sem dó. No alto, um fuzil novinho para você

Recortes caprichados, note o bandido passando por trás da alça do vagão

Não, não são os Beatles que estão lá em cima, portanto, detone todo mundo

PEOPLE 20 YEARS

CD-ROM brega e chique agrada a fanáticos por fofocas do show biz

Você se liga nas fofocas sobre a vida dos seus astros e estrelas preferidos? Você é leitor de *Caras* ou talvez *Capricho*? Você chorou quando Charles e Diana casaram-se e caiu aos prantos e disse "o sonho acabou" quando eles se separaram?
Caso você tenha balançado a cabeça positivamente a pelo menos uma das perguntas acima, você vai *a-marrr* esse CD-ROM que a revista People em parceria com a Voyager preparou para contar "20 anos da cultura pop". A mesma produtora de outros CD's já conhecidos como Dazzeloids, The Residents FreakShow (MACMANIA #8) e Amanda Stories.
Do fim da era hippie passando pelos agitados dias e noites de John Travolta, pelas trapalhadas reais de Sarah "Fergie" Fergusson até as mais novas aventuras de Michael Jackson, a história recente do mundo pop é contada através das capas da revista mais popular dos Estados Unidos. A cada seis americanos, um lê People.
São mais de mil capas, oito filmes e entrevistas em QuickTime, sequências de slides e algumas gravações de audio com estórias eletrizantes sobre momentos dramáticos de celebridades do olimpo show-biz. Mas o CD traz principalmente texto, muito texto. Cada uma das 1.038 capas que compõe o CD-ROM, vem acompanhada de sua matéria.
O que o CD-ROM tem de intuitivo ele perde em interativo. A interface é austera. Na verdade são poucos ambientes que o navegador tem para explorar. Basicamente três: Covers, Diversion e Search.
Em Covers você pode acompanhar desde a primeira capa em março de 1974, que estampava Mia Farrow, e semana após semana chegar à de março de 1994, na edição comemorativa dos 20 anos, que traz adivinha quem? Mia, of course!
Não sei qual é o seu conceito de diversão, mas se você gosta de fortes emoções, muitos tiros, sangue e desafios, a seção Diversions definitivamente não é a sua praia. O barato aqui é saber quem tem ligação com quem, quem casou com aquela atriz, que trabalhou naquele filme ao lado daquele galã, envolvido no escândalo tal. Essa é a essência por trás do Star Maps conectando mais de uma centena de celebridades.
Outra farra é o drama em Di-O-Rama, acompanhe passo-a-passo o romance mais falado do século: o casamento real de Lady Di e Charles. Incluíndo uma cópia da gravação de uma picante conversa entre a princesinha sonhadora e um suposto amante, infelizmente não está incluído o ainda mais picante diálogo do galante Príncipe Charles com sua (também suposta) amante Camila Bowles-Parker.
Face-to-Face traz morphs de capas em cinco fases de Michael Jackson ou Elizabeth Taylor e muito mais. Shop Talk tem entrevistas filmadas com editores e fotógrafos da revista em depoimentos sobre os bastidores das estórias das grandes celebridades.
Tem ainda o Best & Worst Dressed uma espécie de brega e chique, atenção essa seção é só para descolados, eu errei quase todas as classificações, é bem verdade que a moda dos anos setenta, vista hoje, faz até os eleitos mais bem vestidos parecerem extremamente cafonas e engraçados para nossos padrões.
Bacana mesmo é o Search. Pode-se escolher três entre uma enormidade de assuntos que vai de incesto a monstruosidades para que seja feita a pesquisa que capas trazem esses assuntos. Esse módulo parece ter alguns problemas. Tentei localizar uma capa com David Bowie, que foi publicada em setembro de 1976 e não tive êxito. Tentei Músico, Cantor, Inglês, Ator, Androginia e em nenhuma delas apareceu a dita capa, embora estas palavras estejam no corpo do texto.
Esse CD-ROM funciona tanto em Mac quanto em PC mas tentei fazê-lo rodar em um 486 DX2 66 sem sucesso. Boa sorte.

Você pode descobrir detalhes fascinantes sobre a vida de seu astro predileto

No show biz, todo mundo conhece alguém, que conhece alguém...

CARLOS XIMENES
É jornalista e gosta de saber da vida dos ricos e famosos.

PEOPLE WEEKLY 20 AMAZING YEARS OF POP CULTURE
Voyager Company
Brasoft: (011) 725 3711.
Onde Encontrar:
Livraria da Vila (011) 814-5811.
Configuração: Color Macintosh 68030 25MHz ou superior System 7 ou mais recente e pelo menos 5Mb RAM livres e Double Speed CD-ROM drive.
Preço: R$ 45,00.

Intuitividade:
Interface:
Diversão:
Custo/Benefício:

por Valter Harasaki

QUEM PRECISA DO QUICKDRAW GX?

A nova tecnologia de descrição de página da Apple demorou para sair e foi mal recebida pelo mercado de editoração eletrônica. Qual será o seu futuro?

O QuickDraw GX foi uma das poucas tecnologias revolucionárias lançadas pela Apple que não colou. O mouse, a interface gráfica, o QuickTime, todos estão aí firmes e fortes e se impuseram como padrão na indústria de informática. Até o TrueType, que não vingou no mundo Mac, é largamente adotado entre os usuários de Windows. Mas o QuickDraw GX, lançado junto com o System 7.5 no final de 1994, não decolou. O motivo? Segundo a própria Apple, foi falta de timing.

"Decidimos colocar tantas inovações no GX que acabamos retardando demais seu lançamento", diz Frank Casanova, diretor do Grupo de Tecnologia Avançada da Apple. Segundo ele, uma boa parte do QuickDraw GX será incorporada ao novo sistema operacional do Macintosh, o Copland, mas não se sabe bem quais partes e o que isso representará para os softwares atuais. Como todos os desenvolvedores terão que fazer versões de seus programas compatíveis com o novo sistema operacional, a Apple quer aproveitar o momento para fazê-los adotar o QuickDraw GX. Paralelamente, algumas de suas características – como a impressão drag & drop e o uso de marca d'água – já estão sendo incorporadas nos novos drivers de impressão das impressoras StyleWriter da Apple.

UM NOVO CONCEITO

Muito mais que uma simples evolução do QuickDraw, que nasceu com o Macintosh e praticamente não mudou desde sua criação, o QuickDraw GX é um novo conceito para imprimir, manipular fontes e trocar documentos eletrônicos.

O QuickDraw GX apresenta o menu Printing na barra do Desktop que dá acesso fácil à lista de impressão

A inovação mais visível para o usuário comum é a eliminação do Chooser para escolher impressoras. Se você tiver mais de uma impressora ligada ao seu micro, o QuickDraw GX cria um dialog box com os nomes das diversas impressoras no comando de impressão, permitindo a impressão em um passo. Para escolher qual impressora deve ser utilizada, não é mais necessário acessar o Chooser.

O QuickDraw GX também cria ícones das impressoras no Desktop. Para imprimir basta arrastar o documento para dentro do ícone correspondente da impressora, sem precisar abrir o programa em que foi criado.

Outra possibilidade é a impressão de formatos diferentes de papel de uma só vez. Por exemplo, se você quer que a página um seja impressa em formato letter e a página dois em formato A3, basta indicar no momento de imprimir.

Com o QuickDraw GX também é possível monitorar impressões. Ele faz um spooling, bem melhor que o do Print Monitor, onde você pode priorizar e mudar a ordem de impressão e visualizar a qualquer momento o documento no SimpleText.

DOCUMENTOS PORTÁTEIS

O QuickDraw GX também cria documentos portáteis. Utilizando um filtro (PDD Maker GX) é possível criar um documento GX genérico, ou seja, qualquer arquivo em formato QuickDraw GX pode ser aberto no SimpleText ou impresso, independente do software utilizado. Era um conceito revolucionário quando foi anunciado, mas, com o atraso do seu lançamento, já foi superado por outros aplicativos, como o Adobe Acrobat.

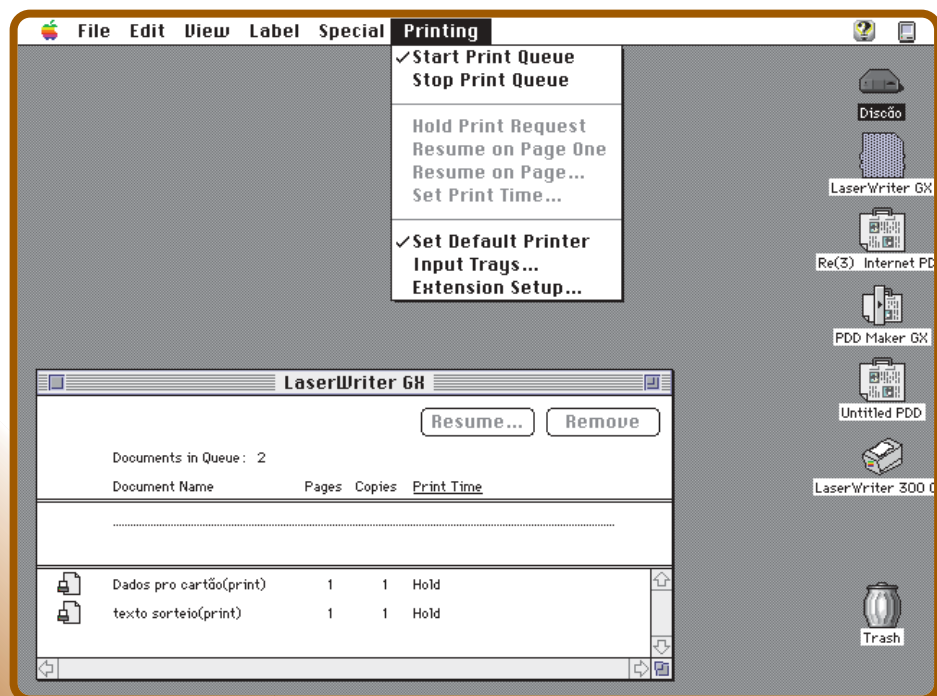
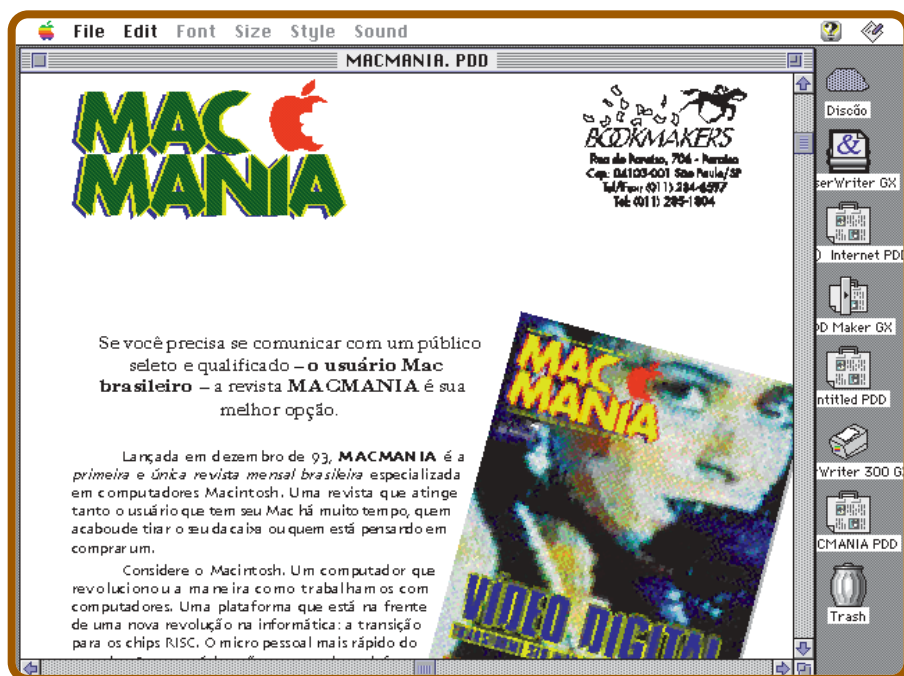
Mas a parte mais interessante é o novo esquema para manipular fontes e ilustrações. No formato QuickDraw GX, alguns efeitos, que só eram possíveis utilizando programas específicos, podem ser feitos: distorções, perspectivas e transparências são somente alguns exemplos. Como no PostScript, ilustrações feitas em programas compatíveis com o QuickDraw GX são independentes de resolução. Isso significa que, quanto melhor a impressora, melhor a resolução do

FIQUE LIGADO!

QuickDraw - Linguagem que informa ao Macintosh como desenhar textos e imagens na tela.

Ready, Set,Go! - O primeiro programa de DTP compatível com PostScript que realmente funcionava e um dos primeiros WYSIWYG. Como não evoluiu, foi passado para trás pelo PageMaker e pelo QuarkXPress.

Spooling - sistema que joga o trabalho de impressão para o background, permitindo a utilização do computador enquanto a página é impressa.

Ligaduras - caractere especial que combina dois ou mais caracteres em um só, como ﬂ e ﬁ ao invés de fl e fi.

Você pode criar um documento portátil (PDD) que pode ser aberto e impresso em qualquer Macintosh, mesmo que ele não tenha suas fontes

desenho. Outra vantagem é que o uso de caracteres especiais, como ligaduras e expert fonts são automáticos, não necessitando operações complicadas para utilizá-los.

Mas nem tudo é um paraíso: O QuickDraw GX é um verdadeiro papa RAM, ocupando cerca de 4 Mb de RAM! Para instalá-lo, é preciso investir em memória. Outro incoveniente é que ele transforma todas as suas fontes Type1 (PostScript) em fonte QuickDraw GX automaticamente. As fontes Type 1 originais são arquivadas em uma pasta chamada "Archived Type 1 Fonts". Além disso, fontes Type 1 são um padrão consagrado em Desktop Publishing e mudanças imediatas são vistas com certa desconfiança pelos bureaus e desenvolvedores de software. Esse, aliás, foi um dos motivos para o fracasso do padrão True Type entre os usuários profissionais.

RECURSOS PROMISSORES

Os recursos do GX são tão promissores que muitas softwares houses se interessaram por eles, no início. A Corel já demonstrou interesse, o Word Perfect e o Pixar Typestry já incorporaram alguns recursos e já foi lançada uma versão do Ready, Set, Go! totalmente compatível. O que todos esperam é que a Apple anuncie uma versão para Windows. Hoje há uma resistência muito grande entre as principais empresas de software para Mac em relação a versões GX de seus programas. Os grandes desenvolvedores de software não acham concebível criar um programa que só rode efetivamente em uma plataforma.

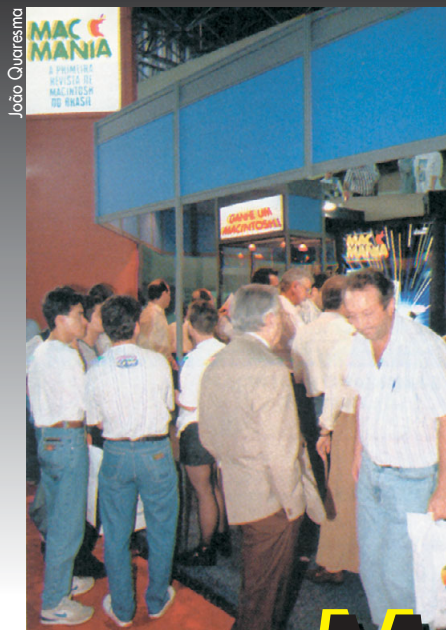
O sucesso do QuickDraw GX depende muito mais dos criadores de software que da vontade dos usuários em utilizá-lo. Para que todos os recursos fiquem disponíveis é preciso que o programa seja 100% compatível com o QuickDraw GX. A tecnologia já está a disposição, mas no momento o importante é ter paciência e aguardar sua evolução. Como são poucos os softwares 100% compatíveis e algumas empresas importantes (como Adobe e Quark) ainda não anunciaram a adoção deste formato para seus programas, ainda é muito cedo para avaliarmos se o QuickDraw GX será um novo padrão, concorrendo com a linguagem PostScript.

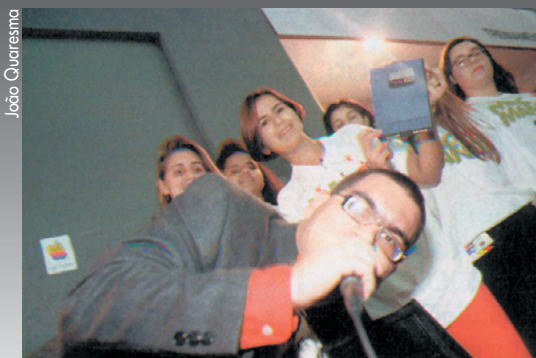
OVO DE PÁSCOA DO QUICKDRAW GX

Para ter uma amostra das possibilidades de manipulação de fontes e ilustração do QuickDraw GX, selecione uma Desktop Printer e escolha Open no menu File segurando as teclas ⌘-Option-Shift.

Olha o que o coelho trouxe

VALTER HARASAKI
Conselheiro editorial da MACMANIA e diretor da Idéia Visual.

João Quaresma

Populares namorando prêmios

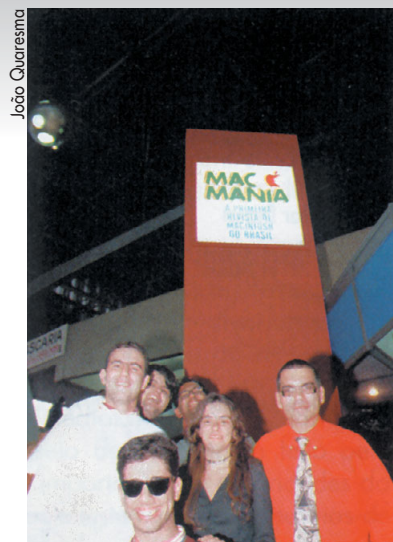
João Quaresma

O sorteio alucinante paralisou o evento e agitou a galera

João Quaresma

A equipe da Nísus demonstrando as vantagens do soft

MACMANIA EXPLODE NA FENASOFT !!!

Milhares de pessoas assinaram a revista e concorreram a mais de US$ 10.000 em prêmios. O stand foi um sucesso de crítica e de público, agitando o corredor que desembocava na Apple. Macmaníacos de todo o Brasil vieram para a maior feira do país conferir a chegada da empresa.

João Quaresma

Sysops do Rio-V invadem praia de paulista

QuickTake

Esse de barba é um dos pais do Mac brasileiro

QuickTake

Do que é que esses caras estão rindo?

João Quaresma

Tudo deu certo, tinha até fila no stand da MACMANIA

João Quaresma

Muito trabalho para o pessoal do balcão de assinaturas

João Quaresma

Todo mundo queria concorrer à vitrine cheia de prêmios

João Quaresma

Os ganhadores eram avisados pelo celular

As Macmaniètes distribuíam sorrisos, panfletos e adesivos

O momento mais esperado: Ian Adam, o big boss da Apple, sorteia o Performa

“Quem quer ganhar um Macintosh?” Essa frase ecoou pela Fenasoft

Estes são os felizes sorteados da promoção “Ganhe um Macintosh”

Huldreich Kreter/Canoas/RS – *Performa 630 – Macmania*
Caulculopel Informática/São Paulo/SP – *Monitor Philips 15" – Philips*
Flavio Robert Antunes/Cotia/SP – *Impressora HP 560c – Hewlett Packard*
Patrícia Kerr Côdo/Campinas/SP – *SyQuest 200Mb – União Digital*
Ernane Rosa/São José dos Campos/SP – *Zip Drive – Controle Informática*
Fabio Cardenuto/São Paulo/SP – *Strata Studio Pro – Cad Tecnology*
Moacir Aparecido Ribeiro/Maringá/PR – *Nisus Writer – Artcad*
Sebastião Antonio de S. Freire/Rio Verde/GO – *Nisus Writer – Artcad*
Fernando Antonio P. Ferreira/Santo André/SP – *Photoshop – Unik Line*

O sortudo mora no Sul. A cara dele você vai ver no mês que vem

Esse ↑ faturou um Strata Studio Pro

Esse ↑ outro é o feliz proprietário de um Zip

Essa carregou um ↑ SyQuest

Esse levou uma ↑ impressora HP

Esse saiu com um monitor zero bala ↑

Esse ganhou um Nisus Writer ↑

MACMANÍACOS DO MUNDO, UNI-VÓS

Saiba o que são, para que servem e onde estão os MUG's

por JEAN BOËCHAT

Você um dia já se viu só? Olhou o céu e se sentiu mínimo diante das estrelas?
Já sentou na beira da praia e se sentiu um grão de areia?
Diante de tal situação, qual seria a solução mais adequada? Suícidio?
Se você está pensando que este é um texto de comercial do CVV, você pode estar enganado.
Todo usuário de Mac alguma vez na vida já viveu um pouco essa solidão. Pensando no panorama brasileiro a coisa fica mais deprê ainda. Fomos criados como meninos de rua, sem pai nem mãe, ao relento e às custas do nosso próprio esforço para a dura sobrevivência. Hoje, diante do reecontro com a Mãe Apple, nós não escondemos o nosso orgulho ferido devido ao triste abandono. Mas afinal de contas, como sobrevivemos a tão sofridas penas? O que manteve a chama acesa?
Nossa história tupiniquim pode ser comparada com a própria história do Mac. Ele nasceu como um misto de sonho e grande empreendimento e para que ele se mantivesse vivo, crescesse e se reproduzisse foram necessárias grandes estratégias de marketing e principalmente muito amor daqueles que acreditaram mais nesse sonho... os usuários.

NO PRIMEIRO MUNDO...

Como tudo é muito organizado na terra do Tio Sam, pequenos grupos de pessoas foram se reunindo e formando os chamados MUG's (Macintosh Users Group) e estes se espalharam como "gremlins" por todo o território americano. Os MUG's são grupos de usuários, inicialmente formados por aquelas pessoas consideradas "gurus" e depois por todo o tipo de gente (um "guru" seria aquela pessoa no qual você perguntaria qual o Mac que deve comprar ou como fazer para aparecer os ícones que sumiram – por muito tempo, para alguns usuários brasileiros, qualquer pessoa que soubesse usar o ResEdit ou o HyperCard já era considerado um semi-deus!).

Desesperado diante do seu novo Mac? Ligue para o MeUG e pare de rezar

Alguns MUG's se tornaram mundialmente famosos como é o caso do BMUG – Berkeley Macintosh User Group, uma poderosa organização filantrópica com escritório completo, gigantesca biblioteca de sharewares (a cada 6 meses eles lançam um CD-ROM), apoio telefônico, via BBS e Internet, e grandes reuniões tão concorridas como as festas da MACMANIA. O lema do BMUG é "repassar informações".
No começo da vida do Mac, o apoio dado pela Apple e pelas empresas de software e hardware para os usuários era ínfimo. A partir da criação dos MUG's, essas empresas abriram os olhos para o potencial desses grandes núcleos de consumidores como um potente meio de comunicação. A coisa cresceu a ponto da Apple criar um núcleo dentro da empresa chamado User Group Connection, destinado a fornecer para todos os interessados, o manual *Just Add Water*, a principal ferramenta para quem quer abrir o seu próprio grupo de usuário. Para se ter idéia da importância desses grupos, no seu livro "O Jeito Macintosh" (não leu ainda? o que você está esperando!), o "Mac evangelista" Guy Kawasaki separou um capítulo inteiro sobre o assunto.

NO TERCEIRO MUNDO...

No Brasil a coisa funcionou de uma forma diferente, apenas no que concerne a orga-

Estes são alguns dos logotipos que estão disputando o concurso do RioMug. Para obter maiores informações, compre um modem e conecte o BBS RioV

nização. No começo era cada um por si. Até então só haviam poucas manifestações de encontros de pequenos e isolados grupos de usuários que foram se formando: as salas de espera dos primeiros birôs de impressão e assistências técnicas; a Escola do Futuro da USP, que em 1990 fez um grande evento junto a Apple e que atraiu vários macmaníacos solitários; as primeiras escolas de informática que se meteram a dar aulas de Mac; o grupo formado na Escola de Comunicação e Artes da USP; o pioneiro Club Mac; o famoso faxzine Macintóshico, que veio gerar a melhor e mais modesta revista de Mac do país e até através de pessoas que colocavam anúncios em jornais, procurando informações ou softwares de Mac.

Foi assim que os pioneiros do primeiro grupo de usuários Mac do Brasil se conheceram. Oswaldo V. C. Bueno e Ricardo Tannus Jr. viriam a formar em 1991 o SPMUG-São Paulo Macintosh User Group, uma entidade com a finalidade de ajudar o usuário de Mac. O SPMUG chegou a ter mais de 30 sócios que pagavam uma taxa para manutenção de vários serviços mensais, como três disquetes de shareware, o jornalzinho, direito a uma conta para acesso a conferência privativa no BBS CanalVip, além de suporte técnico, orientação e venda de produtos com descontos. Acredite se quiser, mas eles conseguiram realizar a primeira "pizza de usuários Mac", prática tão difundida nos dias de hoje. Mas as coisas não aconteciam só em terras paulistanas.

Os cariocas não foram nada bobos e também começaram a se reunir em torno dessa mesma paixão. O primeiro grupo nasceu com o nome de MIR (Macintosh In Rio), funcionando como um pequeno BBS. Alguns probleminhas aconteceram até que no dia 12 de maio de 1993, às 20:30h, foi oficialmente fundada a Associação de Usuários de Macintosh do Rio de Janeiro, doravante chamada RioMUG. E para quem pensa que a coisa lá era só sombra, praia, mulher bonita e muita cerveja, se enganou! O RioMUG parece coisa de paulista! Eles são extremamente organizados, com sede, estatuto, ata de fundação, eleição direta para presidente, um fórum no BBS ArtNet – onde está sendo escolhido democraticamente qual será o logotipo da associação – home page na WWW, mail-list para todos os usuários de Mac que falam português e montaram o seu próprio BBS, o Rio-V, que já tem um gateway direto com a SuperBBS de São Paulo (as mensagens escritas aqui vão direto para lá e vice-versa!).

CHEIO DE GÁS

Por último, nasceu em julho de 94 o caçula dos MUG's brasileiros: o MeUG – Macintosh enthusiasts User Group. O mais jovem não deixa por menos e esbanja energia. Coordenado por Thiago Marques e Paula Rizzo, ele mantém um fórum no MacBBS onde fornece informações, dicas e programas, além de falar sobre diversos assuntos do cotidiano, a fim de aproximar mais socialmente as pessoas. O MeUG é bastante organizado, sendo registrado no User Group Connection e ainda mantém uma área destinada somente para mensagens do e-World. Dentre os serviços prestados, tem destaque a criação de aulas de ResEdit, HyperCard, Como Limpar Seu Mac, Como gravar trilha de CD sem placa, Guia para Internet, inclusive repassando as principais revistas eletrônicas para os usuários. As reuniões gastronômicas do MeUG são concorridíssimas sempre atraindo cada vez mais um grande grupo de pessoas. Como já disse Pedro R. Doria, presidente do RioMUG: "Nunca mais um usuário de Mac se sentirá sozinho no Brasil". Realmente, nos brandos dias de hoje, dá para a comunidade Macmaníaca brasileira vislumbrar um pouco mais de esperança e um grande sorriso de vitória. O próprio "boom" das BBS de Mac já é um ótimo sinal. Os próprios pioneiros do SPMUG acham que as coisas já estão mais ajeitadas e os novos usuários já podem contar com o apoio e a infra-estrutura necessárias para a continuação da saga.

Esperamos que lendo essa matéria, o usuário mais perdido do Brasil se sinta confortado e pronto para seguir sua caminhada contra o vento.

Eu vou. E você? Por que não?

JEAN BOËCHAT
e-mail: jean@usp.br

PARA ENTRAR EM CONTATO

RioMUG
Mail-list TRIBO-MAC-L: os interessados devem mandar uma mensagem para majordomo@ax.apc.org com o conteúdo "subscribe tribo-Mac-l" sem as aspas

MeUG
Fax: 241-6980
Rua André Ampere, 153 cj 71
Brooklin - São Paulo -SP
CEP 04562-080

BBS
ArtNet: (021) 553-3748
SuperBBS: (011) 851-5588
Rio-V: (021) 235-2906
MacBBS: (011) 813-5053

O NEWTON PASSA MUITO BEM!

A versão 120 do PDA da Apple corrige as deficiências do passado

Confesso: sou um tecno-freak! É só botar qualquer traquitana eletrônica em minhas mãos que me torno a criança mais feliz do mundo... até me desapontar com o *gadget* e jogá-lo de lado, à espera de melhores versões. Ou, ao menos, versões que funcionem como anunciado. Assim aconteceu com o Newton.

Ouvi falar do PDA da Apple, há cerca de dois anos e fiquei animado com a idéia de ter um computador de mão que reconhecesse minha escrita. Acabara de embarcar há menos de um ano na onda dos PowerBooks e estava satisfeitíssimo. Corri atrás de testar a engenhoca e tive o primeiro contato com um MessagePad numa feira em São Paulo, através da distribuidora Apple no Brasil. A decepção foi grande, soma das limitações da máquina e do pouco tempo disponível. Minha bola murchou, embora continuasse a ser um entusiasta do conceito.

De lá para cá, o mundo girou, a lusitana rodou e o Newton mudou. O dicionário interno da máquina continua sendo em inglês, mas os algoritmos de reconhecimento melhoraram muito. O aumento da memória também trouxe vantagens, entre elas tornar o Newton algo realmente útil.

Mandei-me em janeiro para os EUA, decidido a, de lá, voltar com um Newton na bagagem. Era a MacWorld Expo San Francisco, e como tal, havia uma profusão de anúncios de novos produtos. E foi com incontida decepção que soube que eles estariam lançando dali a um mês um novo modelo. Comprar um 110 seria uma burrice, às vésperas de sair o 120. Voltar para casa de mãos abanando, uma decepção. Optei pela decepção.

Em breve, uma oportunidade se avizinhou. Em fevereiro, uma pessoa queridíssima estava de malas prontas para Nova York e concordou em me trazer o aparelho, junto com alguns opcionais escolhidos a dedo.

Ao recebê-lo, dias depois, fiquei maravilhado, até que, ainda na primeira semana, bem debaixo de meus olhos, sumiu uma das colunas de pixels do LCD. Ironia: logo comigo que trombeteio aos quatro ventos a confiabilidade dos produtos Apple. Mandei-o para conserto. Ao menos, serviu para provar que o 1-800-SOS-APPLE (hoje 1-800-GO-APPLE) funciona.

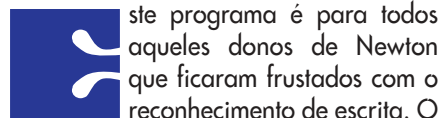
Hoje, uso-o diariamente, quando não o esqueço por aí, bem de acordo com minha personalidade atabalhoada. A cada dia descubro uma nova utilidade e já o considero indispensável. Não cogito mais abrir mão dele.

O resumo da ópera é o seguinte: hoje, o Newton MessagePad é um PDA viável, que funciona quase como seria de se esperar, tem ótimas opções de comunicação, inclusive sem fio, e reconhece minha escrita garranchosa com inimaginável precisão. E ainda melhorará, conforme for aprendendo as mumunhas de meus hieroglifos. Inúmeras aplicações verticais (para mercados específicos, como medicina ou controle de estoques) tem surgido, sinalizando um mercado saudável. As aplicações horizontais também evoluíram.

Assim, a partir deste número, teremos aqui uma coluna fixa sobre o PDA da Apple, com direito a resenhas de software, acessórios, notícias, dicas, truques e quebra-galhos. Veja ao lado, a resenha que o newteiro emérito Oswaldo Bueno fez sobre o Grafitti, auxiliar no reconhecimento de escrita considerado por muitos totalmente indispensável.

MARCO FADIGA
Conselheiro editorial da MACMANIA e colunista de informática de "O Globo".

GRAFFITI 1.01

O Newton finalmente aprende a ler!

Este programa é para todos aqueles donos de Newton que ficaram frustados com o reconhecimento de escrita. O Graffiti traz uma idéia simples, mas ao mesmo tempo, revolucionária.

O sistema de reconhecimento do Newton funciona através de um dicionário previamente instalado, que infelizmente não existe em português. Quando você escrever uma palavra que não se encontra no dicionário, pode-se esperar qualquer coisa.

Ao contrário do Newton, o Graffiti faz seu reconhecimento caractere por caractere. Para cada letra ou símbolo, existe uma representação que deve ser feita em um único traço. Como pode-se notar pelas ilustrações nesta página, as representações são muito intuitivas. Não se trata de aprender taquigrafia. A maioria dos símbolos é idêntica ou muito parecida com a letra que representa. Demora-se pouco tempo para se sentir confortável.

Com dois meses de uso, consigo escrever cerca de 50 caracteres por minuto. Para uma máquina de escrever isso não é muito, mas para um sistema de reconhecimento de escrita.... Mas, a maior vantagem é a precisão. E não estou falando somente de letras, mas de acentos e números.

O Graffiti ocupa 86Kb de memória e também vem com o Graffiti Shortcuts, que ocupa 27Kb. Com o Shortcuts, você pode guardar uma sequência de caracteres, que são recuperadas rapidamente pelo sistema, como se fosse uma macro. O Help online, que contém a tabela de todos os caracteres, ocupa 45K.

Acho que você já percebeu que eu realmente gostei deste programinha. É essencial para qualquer usuário de Newton. O único problema é o preço um pouco salgado, mas vale o que pesa.

OSWALDO BUENO
Conselheiro editorial da MACMANIA e diretor da Carpintaria do Software.

Aqui você aprende o bom e velho bê-a-bá

CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DE SOFTWARES

Intuitividade: Até onde você pode ir sem o manual.
Interface: A cara do programa. O jeito com que ele se comunica com o usuário.
Poder: O quanto o programa se aprofunda em sua função.
Diversão: Só para games, dispensa explicações.
Custo/Benefício: Veja aqui se o programa vale o quanto pesa.

More Punctuation
Punctuation Shift = Tap Once (•)
@ # % ^ & * < > _ + = |
\ { } [ ] ~ ` ; : " tab

Extended
Extended Shift =
• ™ ® © ‘ ’ “ ” § °
+ – x ÷ = ¢ ¥ £ ¿ ¡
ß Δ µ π Σ Ω ∫ ∞ Ø

International
To enter these accented letters: à á â ã ä å è é ê ë ì í î ï ò ó ô õ ö ù ú û ü ÿ ñ , draw the letter then the accent stroke below.
à á â ã ä å
Graffiti also supports the characters below without shifting.
ç æ
Part no. 400-0005

É sempre bom saber como se faz ©, ¿, Ω, %, ÷

GRAFFITI 1.01
Palm Computing, Inc
4410 El Camino Real
Los Altos, CA 94022.
Tel: (001-415) 949-9560.
Preço: U$ 59.95

Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

NISUS WRITER 4.0

Um processador de texto que chega junto dos softwares de DTP

Finalmente alguém percebeu o potencial do mercado brasileiro para processadores de texto e lançou o meu tipo favorito de software. Eficiente, prático, poderoso e, principalmente, pequeno, ocupa somente 7Mb de disco e necessita de 2Mb de RAM disponíveis.

Se você está cansado dos *fatwares*, que a cada upgrade consomem mais dezenas de milhares de bytes de seu disco rígido. Daqueles que têm tantos recursos maravilhosos que você nem imagina para que servem. Dos que têm setecentas palettes mas não conseguem fazer uma editoraçãozinha das mais simples, como fazer um texto correr entre duas caixas de imagem e são incapazes de verificar a ortografia dos seus textos escritos em bom português, então está na hora de você mudar para o Nisus (se pronuncia Naissus) Writer.

O Nisus pode ser classificado como algo mais que um simples editor de textos. A peça publicitária veiculada nos Estados Unidos pode parecer pretensiosa. "Pense nele como um Microsoft Word daqui a uns dez anos". A verdade é que o Nisus Writer está hoje em algum lugar entre os editores de texto e os softwares de editoração eletrônica.

A interface do Nisus é bem simples e prática. Encontram-se à mão, todas as ferramentas essenciais necessárias para escrever e editar seus textos. Um iniciado na miríade de palettes que existe no Word 6.0 (ver MACMANIA #7) pode sentir falta de todos aqueles botões à vista, alguns até que muito úteis como os de formatação, outros nem tanto. O Nisus mantém seus botões mais discretamente dispostos, embora tenha a opção de inundar seu Desktop com nove palettes flutuantes, com todo tipo de botão que você possa imaginar.

Acima da barra de rolamento vertical, você pode escolher entre o botão da barra de som, de desenho, de layout, exibir régua horizontal ou barra de informação, onde você tem informações como número de toques no parágrafo, o número da linha e a página em que você está escrevendo, a hora e a quantidade de memória RAM que o programa tem livre para trabalhar.

Basta selecionar o texto e clicar uma tecla para ouvir o que você escreveu

O prático é que ao escolher uma barra ela automaticamente substitui a outra que estava aberta, o que ajuda a evitar a poluição do seu Desktop, já que você nunca vai usar a barra de som simultaneamente com a de desenho ou de formatação de parágrafo ao mesmo tempo e trocar de uma para outra é imediato. Ao lado da barra de rolamento horizontal há uma série de outras opções.

Quem sente falta do *help online* pode ficar tranqüilo. Basta pressionar simultaneamente Control + Option e apontar o cursor para o botão que um balão aparece explicando qual a sua função.

O corretor ortográfico tem um indispensável dicionário em português

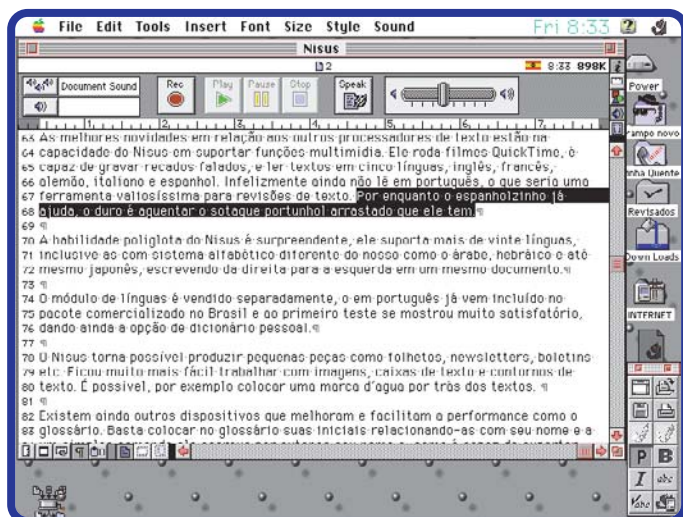
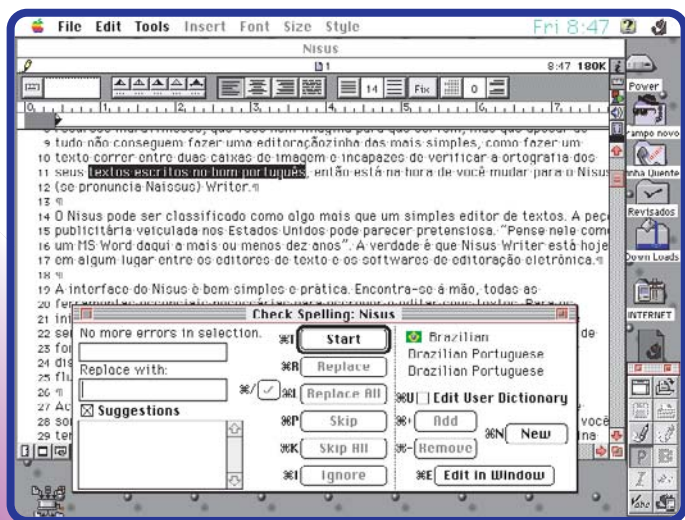
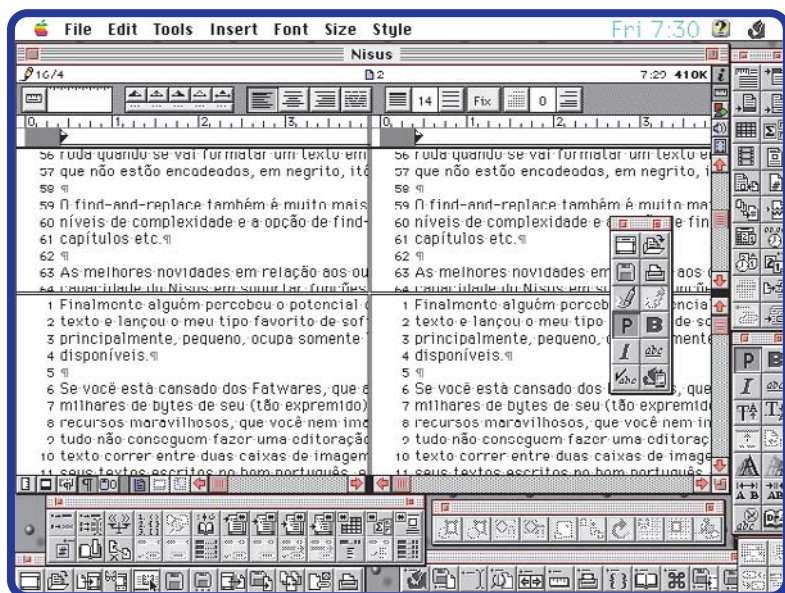
Para quem vive cometendo pequenos ou grandes erros, o *Undo* do Nisus é um bálsamo. Praticamente ilimitado, são mais de 3.000 movimentos. Basta apertar o botão com uma borracha na ponta de um lápis, para fazer voltar cada um deles. Para refazê-los existe outro botão, um lápis escrevendo. E mesmo que você já tenha mandado salvar, ainda é possível recuperar todos os movimentos anteriores. Você só perde o registro dos movimentos se fechar o documento. Vale a pena limpar de vez em quando este volume de *Undos* para liberar memória, caso esse recurso seja escasso.

Trabalhar com múltiplos documentos é outra facilidade do programa. Pode-se abrir várias janelas simultaneamente, pode-se colocá-los lado a lado, existem comandos para salvar e ou fechar todas ao mesmo tempo. É possível ainda dividir a tela em quatro, muito prático para trabalhar com referência cruzada, também oferecida pelo programa.

É o único processador de texto que faz seleção de palavras não contínuas, uma mão na roda quando se vai formatar um texto em que você quer transformar várias palavras, que não estão encadeadas, em negrito, itálico ou mesmo em uma outra fonte.

O *find-and-replace* também é muito mais poderoso que o dos concorrentes, com três níveis de complexidade e a opção de *find-and-index* para indexar palavras, títulos, capítulos etc.

As melhores novidades em relação aos outros processadores de texto estão na capacidade do Nisus em suportar funções multimídia. Ele roda filmes QuickTime, é capaz de gravar recados falados, e ler textos em cinco línguas, inglês, francês, alemão, italiano e espanhol. Infelizmente ainda não lê em português, o que seria uma ferramenta valiosíssima para revisões de texto. Por enquanto o espanholzinho já ajuda, o duro é aguentar o sotaque portunhol arrastado que ele tem.

A habilidade poliglota do Nisus é surpreendente, ele suporta mais de vinte línguas, inclusive as

Você pode dividir um texto em até quatro telas, ideal para fazer correções de texto

com sistema alfabético diferente do nosso como o árabe, hebraico e até mesmo japonês, escrevendo da direita para a esquerda em um mesmo documento.

O módulo de línguas é vendido separadamente, o em português já vem incluído no pacote comercializado no Brasil e ao primeiro teste se mostrou muito satisfatório, dando ainda a opção de dicionário pessoal.

O Nisus torna possível produzir pequenas peças como folhetos, *newsletters*, boletins etc. É muito fácil trabalhar com imagens, caixas de texto e contornos de texto. É possível também colocar uma marca d'água por trás dos textos. Existem ainda outros dispositivos que melhoram e facilitam a performance, como o glossário. Basta colocar no glossário suas iniciais relacionando-as com seu nome e a um simples comando ele escreve por extenso seu nome e, como é capaz de suportar imagens, também pode agregar sua assinatura ou mesmo um carimbo pessoal previamente escaneados.

Se você tem que emitir periodicamente vários documentos com informações em comum e atualiza essas informações constantemente, a ferramenta ideal para você é o *publish-and-subscribe*. Nela você atualiza apenas um dos documentos e ela conserta nos outros sem ter que ficar recortando e colando.

O *Save* é bem versátil, dando a opção de salvar após um determinado número de caracteres digitados ou de tantos em tantos minutos ou ainda os dois eventos, o que ocorrer antes. É possível também comandar que ele faça um backup automático preservando a versão original.

Para quem gosta de comandos e atalhos de teclado, uma boa notícia, o Nisus é completamente customizável neste aspecto. Além dos vários já programados ele oferece a chance de combinar praticamente todas as teclas para criar seus próprios comandos e atalhos.

Entre os pontos mais vulneráveis estão as tabelas, mais limitadas que seus concorrentes diretos, embora os desenvolvedores prometam melhorar muito esse dispositivo na nova versão que será lançada em breve. Falta também uma função *Outline* como a que existe no Word, para a manipulação de documentos longos. O Drag & Drop de palavras é tão prático quanto no Word 6.0 porém tive que ler no manual que para arrastar simplesmente sem ter que dar Copy e Paste basta apertar a tecla Control. Outro ponto negativo é que muitos dos botões não tem ícones muito intuitivos, sendo preciso recorrer ao *help online* ou mesmo o manual.

Enfim, no geral o Nisus supera em muito qualquer concorrente direto e em muitos casos chega até a dispensar o uso de softwares mais poderosos de editoração. É um bom remédio para os melancólicos usuários desapontados com os últimos lançamentos neste mercado.

CARLOS XIMENES
É jornalista e macmaníaco diletante.

NISUS WRITER 4.0
Nisus Software
ArtCad: (011) 279-3988.
Configuração: Mac II ou posterior, System 7.0, 3Mb de RAM e 7Mb de disco.
Preço: US$ 400.

Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

por Luis Colombo

BOTANDO A MÃO NA MASSA

A MACMANIA começa aqui uma série de matérias sobre projetos multimídia. Neste número, damos algumas dicas sobre a produção de imagens no Photoshop. Nos próximos, falaremos de sons, música e animação.

Muita gente pensa que é bico fazer uma multimídia. Você pega um computador, alguns periféricos, meia dúzia de softwares e está pronto para fazer o novo Myst ou o CD-ROM interativo do Genival Lacerda. Ledo engano. Isso é o mesmo que dizer que para fazer um filme basta uma câmera na mão e uma idéia na cabeça. O que mais importa em qualquer mídia é a qualidade de criação. Às vezes, quem domina a técnica tem muito pouca arte e o resultado é tenebroso. Por outro lado, os artistas às vezes sabem muito pouco da técnica. Fazer um produto multimídia envolve trabalhar com dezenas de programas nas mais diferentes áreas. Os chamados "programas de autoria", os softwares multimídia propriamente ditos, como Macromedia Director, Apple Media Tool e HyperCard (ver MACMANIA #8), são meros "montadores multimídia". O material bruto (sons, vídeo, telas, botões) é produzido em programas como Photoshop, Studio Pro, Sound Edit 16 etc.

Tela 1

No fundo, o que você mais vai produzir são:

- Telas que se assemelham a folhas de uma revista onde você deve diagramar seu espaço. A única diferença é que essa diagramação pode se movimentar e o tamanho da tela de computador é fixo.
- Vinhetas que servirão de passagem de uma tela para outra ou de um tema para outro.
- Trilhas sonoras
- Filmes de vídeo
- Animações

A melhor forma de se fazer um bom produto é usar os melhores programas em cada área. O Photoshop é ótimo para manipular imagens, fotos e até produzir telas. O Strata StudioPro é recomendado para vinhetas, ou animações 3D, como objetos se morfando ou passeios por cenários virtuais. O Sound Edit16 é a solução para editar, melhorar e mixar trilhas sonoras. O Premiere 4.0 ajudará na produção e edição de filmes QuickTime e finalmente o software que unirá todas informações numa seqüência interativa pode ser o Director 4.0, que é certamente o mais usado. Existem muitos outros softwares, mas com esse set, você consegue muita coisa boa.

Tela 2

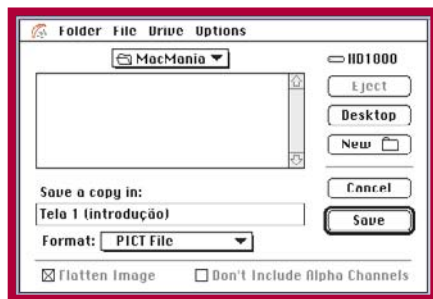
Quando se escolhem vários programas completos para trabalhar, as possibilidades e dicas são quase infinitas, mas você não precisa conhecer a fundo todos eles para fazer uma multimídia. Muitas vezes, usa-se só 30% de um programa como o Premiere ou 10% de um Strata StudioPro. O que importa mesmo é inventar novas maneiras de usá-los.

Tela 3

DICAS - PHOTOSHOP 3.0

TELAS COERENTES

As telas devem conter uma certa coerência no estilo. Por exemplo, imagine-se navegando por um CD-ROM onde a cada botão que você aperta aparece uma tela com um estilo totalmente diferente e outros botões também diferentes. Isso geraria confusão e uma composição de mau gosto. A melhor receita é bolar um estilo geral para todo o CD e sub-estilos para cada tema. (ver tela 1, tela 2 e tela 3).

O Photoshop 3.0 facilita sua vida para produzir esses estilos, graças aos layers. Coloque um fundo no layer background e todos os botões, textos, e fotos podem estar em outros layers, dessa maneira você pode gerar várias telas, através de um único documento de Photoshop e editá-las de forma bem mais fácil. Uma vez prontas as telas, grave uma a uma em formato *PICT* pelo comando *Save a copy*. Esse comando grava só os layers que estão

Salve sua tela em PICT

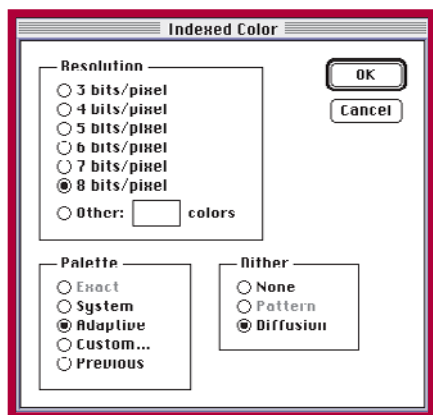
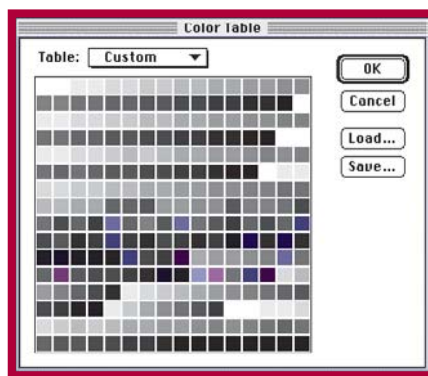
visíveis. Assim, as telas ficarão mais fáceis de exportar para o Director.

PALETTES OTIMIZADAS

Quando se produz um título, deve-se sempre pensar que nem todo mundo tem um computador veloz e cheio de memória RAM. A melhor maneira para ter certeza que sua multimídia vai rodar suave em qualquer computador é reduzir as telas para 256 cores ou 8 bits.

Produza as telas com máxima qualidade (milhões de cores ou 32bits) e depois crie uma palette de 256 cores, otimizadas para cada bloco de telas ou para cada assunto. Quando o Photoshop transforma seu documento de *RGB* (32 bits) para *Indexed Color* (8 bits) ou seja, quando ele reduz o número de cores para 256, ele calcula as melhores 256 cores para seu documento. Se você tem várias figuras e quer descobrir a palette que mais se encaixa nelas, você pode colocá-las todas juntas num arquivo de Photoshop e transformar esse arquivo

FIQUE LIGADO!

Morfar - Fazer uma transição de uma imagem para outra utilizando um programa de Morph.

Reduza a resolução para 8 bits

Otimize suas palettes para poupar tempo

em *Indexed Color*. Uma vez feito isso, abra a *Color Table* e grave essa palette. Com a palette gravada, você pode usá-la para qualquer outra tela que siga o mesmo estilo.

TEXTO SUAVE

No caso dos CDs que contêm muito texto, lá vai outra receita:

Quando você lê um texto na tela, esse texto aparece com a qualidade do seu monitor (72 dpi) muito pior que qualquer impressora. Isso gera um serrilhado que torna os textos de suas telas feios. Já que aumentar a resolução do monitor não é possível, existe um truque que se chama anti-aliasing. O que ele faz é transformar os limites dos pontos das suas letras em várias tonalidades da cor da letra gerando um degradê mais suave entre a letra e o fundo. O resultado final é um texto menos duro. Os textos digitados no Photoshop podem ser anti-aliased, mas o melhor mesmo é gerar o texto no Illustrator 5.5, onde se pode justificar, expandir e mexer com as letras. Feito isso, basta dar *Copy* (-C) no Illustrator e *Paste* (-V) no Photoshop.

O Anti-aliasing é o maior truque do Photoshop

LUIS A. B. COLOMBO
Arquiteto, está voltando da Alemanha onde tinha escritório de multimídia na área de CAD e de títulos educacionais. É consultor de vários escritórios de arquitetura.

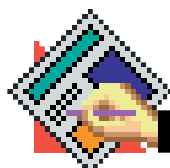
SIMPATIPS

PHOTOSHOP NO TECLADO

Alguns atalhos de Photoshop:

Clicar com Option em qualquer ferramenta múltipla (como a mãozinha/esponjinha/pirulito) alterna as ferramentas.

Aperte ⌘-Option enquanto arrasta uma seleção para mover apenas o contorno, não o desenho.

Aperte Option enquanto escolhe *Curves* (ou a maioria dos ajustes de imagens e filtros) para recuperar os settings utilizados pela última vez.

ELIMINANDO ESTILOS

Existe uma maneira fácil para eliminar estilos secundários no QuarkXPress. Estilo secundário é aquele que é aplicado em um parágrafo **depois** que ele foi formatado pela Style Sheet. Por exemplo: a palavra depois na frase anterior tem um estilo secundário. A palette de estilos mostra isso colocando um sinal de mais (+) após o nome do estilo, quando você seleciona um texto com estilo secundário. No Quark, se você muda o estilo de um parágrafo, os estilos secundários são mantidos. Mas se você segurar a tecla Option enquanto escolhe um novo estilo, eles serão eliminados.

NAVEGANDO SEM O MOUSE

Companheiro, se você é aquela pessoa que gosta ou é obrigado a trabalhar guardando muitos folders dentro de folders, mas sofre toda vez que tem que procurar coisas dentro deles, aqui vão algumas dicas:

• Segure a tecla ⌘ enquanto você clica sobre o título de uma janela para ver sua hierarquia.

Obs.: As dicas abaixo serão mais úteis se você estiver trabalhando com qualquer uma daquelas visões de janela que não usam ícones - *by Name* ou qualquer outra daquelas que ficam abaixo dela no menu *View* do Desktop. Se não o mouse é mais vantajoso mesmo.

• Selecione alguns folders dentro de uma janela, segure e aperte a flechinha do cursor para a direita (→). Isso fará com que eles se abram.

• Se você fizer o mesmo procedimento, só que apertando a setinha da esquerda (←) os folders se fecharão.

• De novo: Selecione alguns folders, segure ⌘ + Option + →. Isso fará com que, não só aqueles folders se abram, mas todos os folders que estiverem dentro deles também.

• O inverso: ⌘ + Option + ← fará com que todos os folders selecionados e os folders que estiverem dentro deles se fechem.

• Aquela janelinha inativa não está deixando você ver alguma coisa do Desktop? Segure-a (pelo "title bar") e arraste-a apertando a tecla ⌘. Ela não ficará ativa.

• Para abrir a janela (folder) que contém a janela ativa (não é Aptiva), segure e aperte a flechinha para cima.

• Para abrir um folder ou documento. Selecione-o, segure e aperte ↓ ("return" ou "enter" farão o mesmo serviço).

Uma boa ocasião para usar as duas dicas acima é quando você precisa alternar duas janelas grandes (quando uma é subfolder da outra).

Alexandre Cruz - São Paulo

Chegue mais rápido no folder desejado usando o Command

DIGITANDO SEM O TECLADO

Típica dica que parece besta mas, numa situação inesperada, tem sua utilidade

Se por algum motivo você estiver impossibilitado de utilizar o teclado do seu Mac, não se desespere, há uma maneira de digitar textos utilizando apenas com o mouse.

1- Abra o *Key Caps*, no menu da maçã.

2 - Escreva usando o mini-teclado.

3 - Selecione o texto digitado e escolha *Copy* no menu *Edit*.

4 - Vá para o programa em que você queria escrever e escolha *Paste*.

Essa dica dá trabalho mas, em casos de emergência, como quando algumas teclas falham inesperadamente, pode salvar vidas.

O PEQUENO HACKER

ROUBANDO FONTES DO APPLE GUIDE

A Espy é uma nova fonte desenvolvida pela Apple para substituir a Chicago nos menus do Macintosh quando for lançada a próxima versão do sistema operacional, o Copland, em meados de 1996.

Se você não quer esperar tanto, há uma maneira de capturar essa fonte, que também é utilizada no Apple Guide:

1- Faça uma cópia do Apple Guide Extension.

2- Abra o ResEdit e escolha *Get File/Folder Info* no menu *File*. Navegue até encontrar a cópia do Apple Guide.

3 - Troque o File Type de INIT para FFIL e de reno para DMOV.

4 - Feche o ResEdit. O Apple Guide terá se transformado em uma maletinha (suitcase) de fontes.

5 - Abra a maleta e copie todas as fontes para a pasta Fonts no System Folder. Não caia na tentação de colocar a maleta na pasta Fonts. Coisas estranhas podem acontecer.

6- Pronto! Você está com toda a família Espy instalada e pode utilizá-la em seus programas favoritos.

Info for Apple Guide

File: Apple Guide ☐ Locked

Type: FFIL Creator: DMOV

☐ File Locked ☐ Resources Locked File In Use: No

☐ Printer Driver MultiFinder Compatible File Protected: No

Created: Thu, Dec 15, 1994 Time: 12:00:00 PM

Modified: Thu, Dec 15, 1994 Time: 12:00:00 PM

Size: 423077 bytes in resource fork
264473 bytes in data fork

Finder Flags: ◉ 7.x ○ 6.0.x

☒ Has BNDL ☐ No INITs Label: None

☐ Shared ☒ Inited ☐ Invisible

☐ Stationery ☐ Alias ☐ Use Custom Icon

Atenção crianças: cuidado ao mexer com o ResEdit!

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da *MACMANIA*.

AGOSTO É O MÊS DO DESGOSTO

David Drew Zingg

No Brasil, agosto sempre foi um bom mês para derrubar políticos. No mundo, agosto sempre foi um bom mês para começar guerras mundiais. É um período assustador, esse mês de agosto.

Aqui na Cyberlândia, agosto é o mês fatídico escolhido para lançar o ligeiramente atrasado, ligeiramente obeso objeto chamado Windows 95.

Mas o ponto não é se ele vai o não vai conseguir cumprir o prazo.

O que realmente está sendo lançado é o novo líder mundial, um bem-nascido quatro-olhos giga-nerd conhecido como Bill Gates. Um escritor da Gringolândia definiu recentemente o problema. Ele observou corretamente que "para a maioria das pessoas que não conhecem computadores, Gates é apenas um nerd". Ao invés de observar ainda mais corretamente que para a maioria das pessoas que conhecem computadores, Gates é um nerd maior ainda, o escritor fez uma afirmação tão estarrecedora que virou a própria razão de cabeça para baixo.

"Na verdade", continuou o escriba, "Gates provavelmente representa o fim da palavra "nerd" como a conhecemos".

A idéia básica está certa. Em futuras edições de dicionários, esta palavra deverá ser substituída pela palavra "gates".

Ele pode ser o Supernerd, mas o pragmático dono da Microsoft não está exatamente fazendo a condição de nerd tão popular quanto pipoca grátis.

Gates é um multibilionário e isso é bem cool, mas isso não faz dele um cara cool, principalmente se você imagina o pequeno caxias sem seus 14,5 bilhões de verdinhas.

Gates fez o nerdismo tão popular quanto Ross Perot fez o fascismo. Ele é capaz de inspirar uma nação de adolescentes a sair às ruas e pagar por óculos de tartaruga e cortes de cabelo medonhos tanto quanto Jânio Quadros foi capaz de inspirar uma corrida louca para crescer bigodes há alguns anos atrás.

Se Gates vai ter muito trabalho para se firmar como exemplo da nova geração Nerd Chic, ele pode tentar liderar os cybermaníacos instilando puro terror.

Afinal, há um grande grupo do outro lado do cabo de fibra ótica que estão firmemente convencidos sobre A Famosa Teoria da Microsoft Dominando o Mundo.

O que virá depois?

Gates Compra o Vaticano? O Brasil? Faz uma oferta irrecusável para Marte?

A Microsoft e Sua Nerdicidade levantam novamente a velha questão filosófica grega sobre "o quanto é o bastante?"

Um dólar, o dólar de qualquer um, é, para a Microsoft, como uma bandeira vermelha para um touro. Quando a companhia e seu líder ouvem o tilintar de moedas, reagem como um lobo quando você passa uma bisteca sob o seu focinho. A Microsoft entortou tanto o tabuleiro do mercado de softwares que todo o dinheiro está rolando para o seu canto.

E alguns novos truques estão vindo com o Windows 95.

Se você apertar o botão "enroll", você será jogado para um novo e maravilhoso mundo online chamado MSN – Microsoft Network. Os custos por mês são tentadores – ele custa (curiosamente) cerca de metade do preço da Compuserve, America Online e Prodigy. Então, porquê não, né Joãozinho?

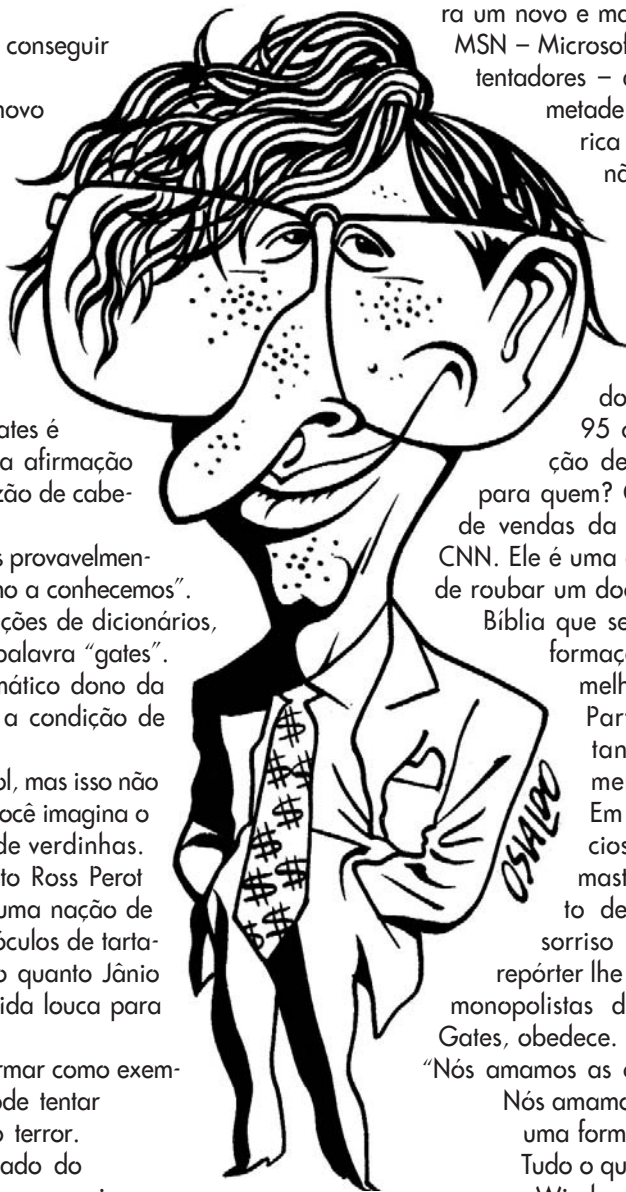
Previsões realistas calculam que dentro de um ano, a MSN tenha cerca de 9 milhões de membros – mais de três vezes a quantidade dos outros três serviços.

Como parte do cadastramento do MSN, você permite ao Windows 95 checar seu hardware e sua coleção de softwares e reportá-la adivinhe para quem? Outro dia eu vi o vice-presidente de vendas da Microsoft em uma entrevista na CNN. Ele é uma coisinha fofa que parece incapaz de roubar um doce de um bebê. Ele jurou sobre a Bíblia que seu patrão não utilizaria essas informações para nada além de fazer melhores softwares.

Particularmente, eu nunca acreditei tanto em um homem desde Carmen Miranda.

Em uma recente reunião de negócios, o velho bonachão Bill estava mastigando prazeirosamente um prato de salmão grelhado, quando seu sorriso ficou bem menos amigável. Um repórter lhe perguntou a respeito das práticas monopolistas da Microsoft e que regras ele, Gates, obedece.

"Nós amamos as crianças! Nós amamos os velhos. Nós amamos os cachorros", ele respondeu de uma forma um tanto estranha.

Tudo o que eu sei é que estou louco atrás de um Windows 95. Também estou louco para pegar uma doença social incurável.

DAVID DREW ZINGG
Conselheiro editorial do MACINTÓSHICO, jornalista, fotógrafo e cybernerd pegou uma doença social incurável chamada Maczite, cujos sintomas aparecem periodicamente nesta coluna.